

NICKELODEON
AAAHH!!
REAL MONSTERS™



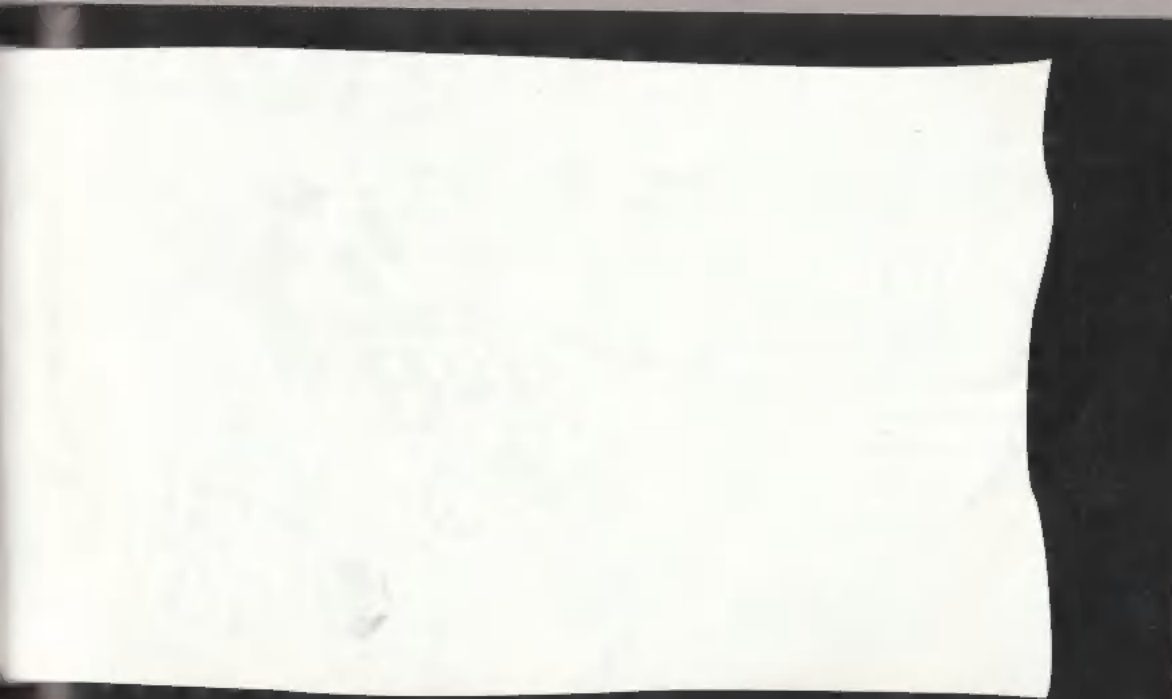
INSTRUCTION MANUAL
MANUEL D'UTILISATION
BEDIENUNGSANLEITUNG
ISTRUZIONI PER L'USO
MANUAL DE INSTRUCCIONES

VIACOM
newmedia™

SEGA

This game is licensed by
Sega Enterprises Ltd.
for play on the
SEGA MEGA DRIVE™ SYSTEM.

MEGA DRIVE





Contents



ENGLISH	2
CREDITS	3
DEUTSCH	21
FRANÇAIS	39
ESPAÑOL	57
ITALIANO	75

VIACOM
newmedia

Distributed by CIC
45 Beadon Road, Hammersmith
London W6 0EG

© 1995 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Aaahh!!! Real Monsters,
and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc.
Aaahh!!! Real Monsters is created by Klasky/Csupo, Inc.



EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING THIS VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE IT.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures. If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

Precautions to take during use

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.



Credits n' Acknowledgements

Developed by: Realtime Associates, Inc.
Lead Programmer: Jim Schuler
Assistant Programmer: Dave Connelly
Map Layout and Design: Kevin Chan
Background Art: Ellen Drucker
Doran Fish
Animators: Jeff Cook
Shelley Futch
Martine Gaudissart
Barbara Lipton
Perry Kiefer
Sean Platter
Laura Smith
Jean Bergesen
Additional Art: Greg Turner
Music Composed: Eric Swanson
Music Adapted for Genesis: Dave Javelosa
Additional music and SFX: Eric Swanson
Producer: Jennifer Sward
Executive Producer: Dave Warhol
Testers: Chad Burch
Robert Lark
April Tyree

Special Thanks to:

VIACOM NEW MEDIA
Executive Producer:
Publishing Producer:
Associate Producer:
Marketing Director:
Marketing Coordinator:
Managing Producer/
Nickelodeon Interactive:
Manager/Development Support:

~~Name~~ Analyst:
Lead Tester:
Testers:

Special Thanks to:

Manual Design:

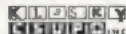
Ed Higa and the SNES Team
Rick Chipeco
Ann Lediaev

Kenny Miller
Matt Welton
Jackson Young
Rebecca Randall
Amy McPoland

Donna Friedman
Scott Lawrence
John Podlasek
Cliff Falls
David Gohman
John Kelly
Donald Hill
Mike Lee
Jim Raff

Nancy Blumenthal
Jim Breazeale
Alice Coleman
Michelle Jabloner
Juan Ortiz
Symba Sambar
Cricket Stettinius
Katherine Lee
Beeline Group, Inc.

Aaahh!!! Real Monsters is created by



I am the Gromble...



You may call me "Your Headmaster Grombleness, Sir." Your performance so far at the Monster Academy has shown you to be a disgusting pile of worm-ridden filth - and I'm darn proud of you. **BUT** - you're

going to have to prove yourself on your Midterm Exam if you want to call yourself a **real monster!**

Ickis! Oblina! Krumm! You three will work as a team on this exam. You will stay together at all times and will receive a single gruesome grade on your frightful performance.

For each portion of your exam, I will assign you a delightfully tasty bit of trash to find throughout the City and an unsuspecting human **Victim** for you to scare. Your assignments will become increasingly terrifying, and to receive a passing grade you must eventually scare even the surprisingly fright-free Monster Hunter!



Remember, you terror-trainees, collect only the finest trash and brush up on your most heart-stopping poses to be on your scary best behavior. I'm expecting a lot from you and your monstrous abilities. Any questions? **Nooo?** Then get out there and petrify someone!

Handling The Cartridge

- The Sega Mega Drive Cartridge is intended for use exclusively with the Sega® Mega Drive System.
- Do not bend it, crush it, or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional recess during extended play, to rest yourself and the Sega Cartridge.



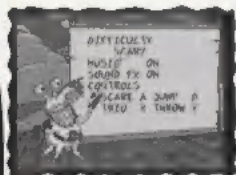
Setting Up

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual.
2. Plug in Control Pad 1 for 1 player.
3. Make sure the power switch is OFF.
Then insert the Aaahh!!! Real Monsters!!! cartridge into the Mega Drive unit.
4. Turn the power switch ON. In a few moments, the Aaahh!!! Real Monsters title screen will appear. Once the title screen appears, use the Directional Pad (D-Pad) to select START or OPTIONS.
5. If the title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



Options



Press the Directional Pad UP or DOWN to have the Gromble point to each option. Press the Directional Pad LEFT or RIGHT to scroll through the choices.

Difficulty: SCARY is easier and will keep novice monsters on their guard.

NIGHTMARE is more difficult and will keep you up all night!

Music: This is to turn the haunting music ON or OFF. If you keep it on, you'll even hear our personal favorite, the "Elevator Music", it's frightful!

SFX: Use this to turn the scary sound effects ON or OFF.

Controller: Use this to change the control buttons. We have arranged a few really good button combos - see which one works for you.

Press START to return to the title screen.



Game Controls

Directional Pad
(D-Pad)

Start Button

C Button

B Button

A Button

D-Pad DOWN n' A Button: Switch between Ickis, Oblina and Krumm, determining which monster leads the group. The other two monsters will follow you. The monsters can only be switched when all three monsters are standing on level ground.

D Pad: Controls the direction you move, jump and throw trash. Press DOWN to crouch and look below you. Press UP or DOWN to scurry up and down ladders.

Start Button: Press this to pause if things get too terrifying. Press again when you're ready to go on.

Start Button: Press this to move story or grading screens along.



Default button assignments (see OPTIONS).

A Button: SCARE! Now you're screaming! Use each monster's special scare at the right time to frighten humans away. Since you're just learning this frightful skill, you will need a Monster Manual each time you perform a scare. Careful! They're limited, so use them wisely and look for more Monster Manuals along your way.

B Button: THROW TRASH. All good monsters carry an unlimited supply of trash to throw at enemies. If an enemy gets messy enough, they will usually run away. You can throw while jumping, crouching or hanging from bars. You can't throw while climbing ladders - it's just not safe, even for monsters.

C Button: JUMP. Ickis can jump the

furthest. Krumm doesn't jump very high, but this allows him to jump over some objects while avoiding things that are above him. Oblina can jump as high as Ickis, and because she is so tall, she can reach prizes that are higher in the air.

D-Pad UP w/ A Button: TRIPLE MONSTER MOVES.

Each of the three monsters can perform a unique move using the other two monsters. Learn these moves well - teamwork is frightfully important and your group will need to use Triple Monster Moves to find important rubbish and get past certain obstacles. All three monsters must be standing close together in order to perform a Triple Monster Move. See page 9 for more information.



Triple Monster Morts

Prigging Pung

Ickis is the smallest

and most agile monster. When he is leading the group, he can help the trio jump really far across dangerous drops and otherwise impassable chasms. Position Ickis at the edge of a ledge, press the D-Pad UP + A Button, and watch those monsters fly!



Eerie Bye

Krumm, as the selected leader, can use his eyeballs to search for hidden rooms, enemies or prizes. Press the D-Pad + A Button to have Krumm put down some of his eyes, which Ickis and Oblina will

hit in the direction Krumm is facing. The eye will float and hang. You can use the D-Pad to scroll through the screens to what lies ahead. When finished, press the A Button to retrieve the eyeball.

Oblina is taller than the other two monsters and can help the trio climb

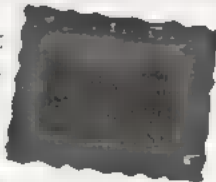
Tower of Terror

steep cliff faces or other tall obstacles. Press the D-Pad UP + A Button to have Ickis and Krumm pile on top of each other and help Oblina reach new heights. Of course, she will help the two others climb up after her. Press JUMP as Oblina climbs to make her bounce especially high.



Screen Display

As you ■■ going about your monstrous business, you will notice the following displays at the top of the screen...er, screen.

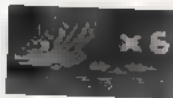


Heart. Shows how much health you have left. Your health will go down when your lead monster is hit by an enemy or obstacle. If all of your health is lost, you lose a chance at getting a passing grade.

Be careful!

Lead Monster and Tries.

Show which of the monsters you're controlling and how many tries you have left to pass your midterm exam.



Trash. Each time you find a bag of fresh trash, you will receive a limited supply of

Triple Trash to throw at enemies. Triple Trash will help you eliminate enemies faster. When you run out of Triple Trash, your monster will throw regular run-of-the-dump trash.



Monster Manual. Shows how many times you can use your scare. If you run out, you will have to find more Monster Manuals to study up!



Assigned Prize. For each level, the Gromble will assign a prize for you to find. Look everywhere - you won't be able to move on until you find the prize shown! When you find the prize, a yellow highlight will surround the prize displayed.

Power-Ups and Prizes

All monsters love to eat certain delicacies, which will benefit their health in different ways. Pick up these tasty treats as you search for your goal to keep your health up.

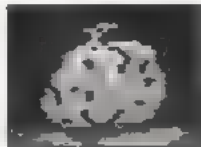
Maggots, Roaches and Flies: May look like enemies, but these small slimy things are quite delicious. Press DOWN to chomp ■ one of these and restore your health one point.



Apple Cores and Soft Drink Cans: Sink your fangs into these absolutely atrocious edibles to restore one health point.

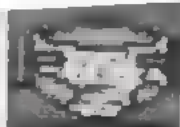


Jar O' Fleas: Fleas, please! Nothing goes down quite like these! A jar of these babies will bring your health back to full. (Krumm likes the crunchy container best.)



Bag of Fresh Trash: While the monsters have an unlimited supply of trash, finding one of these allows them to throw a limited supply (usually 10 pieces) of particularly potent projectiles that will get rid of enemies faster.





Diaper: Lucky monsters become invincible after collecting ■ of these. Unlike the diaper itself which will be around forever, the invincibility will wear off. Run quickly through dangerous areas once you get one of these.

Completion Marker: If you touch one of the spinning yellow arrows, it will point your way and mark your passage through the level. If you lose a try, you will return to the last marker you touched. You will also find other, non-spinning arrows to help you find your way to your goal.



12

Monster Manual: Each one of these that you collect will allow you to perform a special scare to frighten humans or other enemies. Collect them whenever you can - if you run out, you will have to rely ■ your physical abilities instead of your monstrous ones.



One-Up: Grab these to earn an extra chance to try again from the last Completion Marker you touched. You know it won't be easy to pass the Gramble's test, so get these while you can!

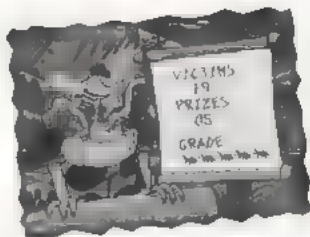
Monsters have always loved junk (who wouldn't, living in a dump?) Collect any especially vile trash along the way to improve your grade.

Gromble's Grades

Your grade will be based on the standard Monster Academy grading scale. The Gromble has developed a foolproof method for determining the best performance for each group of monsters in their room. The math is frightfully complex, and can be reviewed in the Monster Academy Offices.

It is very simple, really. Collect all the assigned prizes, frighten away all the enemies and scare the assigned Victim to get a good score.

The percentages on the screen indicate how many of the prizes you have collected or enemies you've defeated.



The Monster Academy, as with the finest institutes of higher learning, will reward your performance by grading in the 5-point

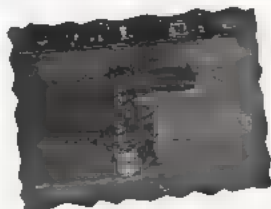
Roach Scale. A roach, of course, is the best grade.



Levels and Enemies

The City Dump

Each portion of your exam will begin in the dump outside the Academy. There are enemies here, but you must complete the dump level to reach the human world.



Some enemies scrounge for the same food you do, (crows and rats) while others protect the valuable refuse (junkyard cats and dogs).



Falling tires, spiky plants, spewing sewage and crushing trash compactors are everywhere and should be avoided.

There's ■■■ an old rubber ducky shooting bubbles -
Aaahh!!! You know how monsters hate to be clean!

Fortunately, there are many things to help you in the dump as well, such as springs, slides, bars to climb ■ ■ slide down, levers to open doors and pipes to carry you who-knows-where. Old fans blow you around, so you'll need to perfect your flying skills to use them to your advantage: (try aiming your leading monster for the fan itself instead of the air above the fan).



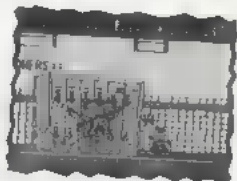
The School

Your assigned prize here is a red sneaker, and your

villains will be the school librarians, but somehow you've ended up in the gymnasium!

Kids with water balloons, basketballs, tennis balls and paper airplanes are running everywhere - and you (though YOU were the monster)! Defeat them with your fists or scare them away if they start overwhelming you. Watch out for basketballs and volleyballs bouncing back off-screen, and keep moving from side to side when you're climbing ladders.

• Trampolines are always fun to play on, but be careful where you land.



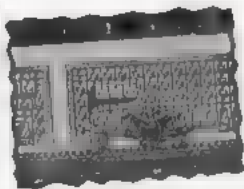
- Springboards can be pushed to different locations, and you can even use them to shoot yourself into a basketball hoop.
- Watch out for steam, and stay out of showers, for Krumm's sake!
- Some toilets are a quick means of transportation: just press DOWN when you're On one.

Once you make it through the gym, you'll have to brave the school halls. Kids are running everywhere and are especially fast when the school bell rings. Duck into the air ducts or hop up on the lockers to get out of the way.



The Post Office

Your next assigned prize is a coffee mug, and your victim will be the head postal clerk. She is located deep inside the automated package-receiving area, and has everything, so she will be especially hard to scare.



Watch out for the machinery! Avoid the heavy mailbags and falling packages, automatic sorting machines and package-grabbing arms (though these might give you a free ride)! Postal workers are quick with their clipboards, but mostly defenseless. Don't get hit!



Large boxes sometimes be knocked off ledges by your trash and pushed to different areas to help you reach high locations. Mail carts might contain hidden springs or prizes, just keep your eyes open for falling packages. You can walk on conveyor belts regardless of which direction they are moving, but you may be able to find levers and reverse the belts to help you. Opening and closing mailboxes are simple once you get the rhythm down.

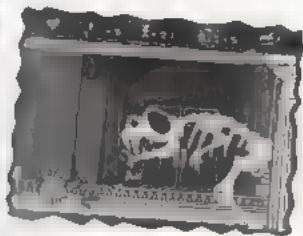
HINT: The head postal clerk has seen everything, so she is especially hard to scare. Try the switches on the wall.



The Natural History Museum

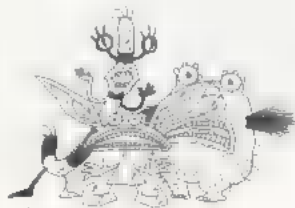
Your assigned prize here is a golden dinosaur skull and your intended victim is the brave museum guard.

Dinosaurs may have ruled the earth once, but they don't rule now! The museum is a fun place, with many huge exhibits. To climb on - just watch out for skeletons with spikes that might break beneath you. There are also many other dinosaurs (Pteranodons) in here including eggs and another dinosaur that spits



whenever you come near. The school kids are back, on a field trip this time, and they seem to have the run of the place. The dinosaur skull exhibit makes an outrageous obstacle course and the "Plants of the Dinosaur Age" might bounce you to frightening heights.

The shallow tar pits will only slow you down, but watch out for the deep tar pits!

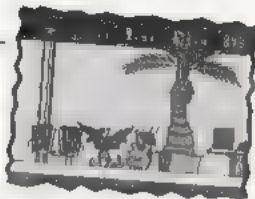


The Mall

find your assigned prize, a Chinese take-out container. Your assigned victim here is the Karate Mom.

The school kids are back, but this time they're shopping! They've traded in their sports equipment for radio-controlled tanks and dune buggies that chase after you. Use the fountains and trees to get up high. Watch out for the steam, spiky cactuses, and pie-throwing jack-in-the-boxes. Beware of the Karate Mom - she moves as fast as she shops.

You can find all sorts of things at the mall - hopefully you can



The Monster Hunter's House

Now you're ready for the Gromble's final test - the house of Simon, the Monster Hunter. Your assigned prizes will be three photos of the monster trio (Ickis, Oblina and Krumm), and your victim is Simon.

You've already seen this scary fellow - he's been taking your picture, trying to prove that you exist. But you can't have that - if humans believe in monsters, they won't be as frightened by you. First you have to get by all of his super-secret traps and defenses, which are designed to capture monsters like you!



The UFO is one of the Monster Hunter's earliest
notions. They hover about, searching for monsters.
If it spots one, it moves in to harass them or
release a monster net. If you're caught in a net,
you'll have to use a scare to get free - don't
worry, it won't use up any of your Monster Manuals.

The Monster Trackers look like vacuum cleaners,
and that once were. Now they are computer-controlled
robots for tracking and capturing monsters. Some of
the Trackers are set on patrol, and will ignore you,
but others seek out and attack monsters. If you're
fast, you can avoid the
Monster Trackers.

In the first level of the
Monster Hunter's House, you need to find the

picture of Ickis before you can exit.
In the second level, you need to find and
defeat Simon.

HINT: The Monster Hunter can only be scared
when he changes his glasses - try turning
the lights on and off and see what happens!



SUPPORT/WARRANTY

For additional help, contact Technical Support Monday to Friday between the hours of 8am and 6pm Greenwich Mean Time at:

CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP

Alternatively, phone us on one of the following freephone numbers:

United Kingdom	0130 371314	Italy	1678 71975
Germany	0130 01 15	Spain	900 99 4433
France	05 90 83 18		

Viacom New Media warrants to the original purchaser only that the Game Cartridge provided with this manual and the software program coded on it will perform in accordance with the descriptions in this manual when used with the specified equipment, for a period of 90 days from the date of purchase.

If the program is found defective within 90 days of purchase it will be replaced. Simply return the Game Cartridge with the original packaging to CIC, Viacom New Media's authorised dealer along with a dated proof of purchase. Replacement of the Game Cartridge, free of charge to the original purchaser (except for the cost of returning the Game Cartridge), is the full extent of our liability.

EXCEPT FOR THE LIMITED WARRANTY ABOVE, VIACOM NEW MEDIA EXPRESSLY DISCLAIMS ANY AND ALL WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY IMPLIED WARRANTY OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NON-INFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS.

Viacom New Media shall not be liable for incidental and/or consequential damages for the breach of any express or implied warranty including damage to property and, to extent permitted by law, damages to personal injury, even if Viacom New Media has been advised of the possibility of such damages. To the extent that UK law does not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages or limitations on how long an implied warranty lasts, the above limitations or exclusions may not apply to you. This warranty shall not be applicable to the extent that any provisions of this warranty is prohibited by any UK law which cannot be pre-empted. This warranty gives you specific legal rights.



EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Bitte sollten Ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelschüttelungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

RECHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Raumes gestattet.
- Benutzen Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Machen Sie auch während der Benutzung eines Videospiels mindestens bis 15 Minuten pro Stunde aus.



Ich bin Der Gromble...



Ihr dürft mich mit "Euer Gnaden
Rektor Grombleheit, Sir" anreden!
Bisher haben eure Leistungen hier an
der Monsterakademie gezeigt, daß
ihr ein abscheulicher Haufen
wurmiger Widerlinge seid, und ich bin
verdammt stolz auf euch! LACH wenn

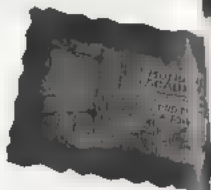
ihr euch richtige Monster nennen wollt, müßt ihr euch
bei der Halbjahresprüfung erst noch beweisen! Ich's!
obliga! Krumm! Für diese Prüfung werdet ihr drei als
Team arbeiten. Ihr werdet immer zusammenbleiben und
für eure schrecklichen Leistungen am Ende eine
einzige grausige Gesamtnote erhalten.

In jedem Prüfungsabschnitt müßt ihr ein besonders
kostliches Stückchen Müll finden, daß ich speziell für

euch in der Stadt versteckt
habe, und einem
nichtsahnenden menschlichen
Opfer meiner Wahl ganz
schrecklich Angst einjagen.

Natürlich werden eure Aufgaben allmählich
immer schwieriger, und um die Abschluß unheimlich
furchtlosen Monsterjäger zu Tode erschrecken!

Und denkt dran, meine Terror-Lehrlinge! Sammelt in
den allerfeinsten Müll auf, und übt eure schrecklichsten
Monsterposen gut ein, um euch stets von eurer
schaunigst besten Seite zu zeigen. Ich erwarte eine
Menge von euch und euren monströsen Fähigkeiten.
Irgendwelche Fragen? Nein! Dann verschwindet, und
jagt den Seelen da draußen einen gebürtigen
Schreck ein!



Handhabung der Kassette

Die Sega Mega Drive Kassette ist ausschließlich für das Sega™ Mega Drive System vorgesehen.

Bitte nicht knicken, starkem Druck aussetzen oder mit Flüssigkeiten in Berührung bringen.

Bitte nicht direktem Sonnenlicht aussetzen oder in der Nähe einer Heizung oder einer anderen Wärmequelle aufbewahren.

Legen Sie bei besonders langen Spielphasen bitte unbedingt eine Pause ein.

Spielleinstellung



1. Stelle dein Sega Mega Drive System den Handbucharleitungen entsprechend ein.

2. Schließe Control Pad 1 für einen Spieler an.

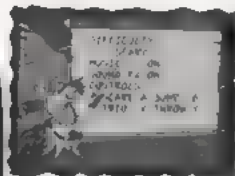
3. Versichere dich, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist, stecke dann die Aaahh!!! Real Monsters!!!-Kassette in dein Mega Drive-Gerät ein.

4. Schaltest du nun dein Gerät EIN, sollte kurz darauf der Aaahh!!! Real Monsters!!-Titelbildschirm erscheinen. Wird einmal der Titelbildschirm gezeigt, dann wähle mit dem Richtungsknopf (R-Knopf) START oder OPTIONS (OPTIONEN).

5. Sollte der Titelbildschirm nicht erscheinen, schalte dein Gerät wieder AUS. Überprüfe, ob dein Gerät richtig eingestellt und die Kassette korrekt eingesteckt wurde. Schalte dann das Gerät wieder EIN.

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zu Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Optionen



Drückst du den Richtungsknopf ☐ oder UNTEN, zeigt der Gromble dir die Spieloptionen. Drückst du den Richtungsknopf LINKS oder RECHTS, kannst du durch deine Auswahlmöglichkeiten gehen.

Schwierigkeitsgrad: SCARY (Gruselig) ist ziemlich einfach, doch müssen kleine Mächtegermonster trotzdem ganz schön auf der

Hut sein. NIGHTMARE (Alptraum) ist dagegen eine ganze Ecke schwieriger und wird dich nachts kein Auge zudrücken lassen!

Musik: Damit schaltest du die unheimliche Musik EIN oder AUS. Wenn du sie anläßt, kannst du sogar ☐ Lieblingslied, den Fahrstuhlgesang hören! Der ist fürchterlich gruselig!

Soundeffekte: Hiermit kannst du die fürchterregenden Soundeffekte EIN- oder AUSSCHALTEN.

Controller: Wähle diese Option, um die Zuteilung der Kontrollknöpfe zu ändern. Wir haben ein paar echt gute Kombinationen für dich bereitgestellt - such dir einfach eine aus.

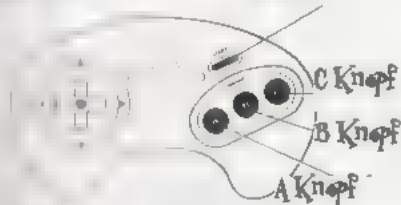


Drücke START, um ☐ Titelschirm zurückzukehren

Spielsteuerungen

Wahlungsknopf
R Knopf

Start Knopf



B Knopf UNTEN und A Knopf: zwei Knöpfen
um dich Oblina und Krumm hin und her, um zu
wechseln. Warte von den dreien das Monsterteam
aus. Warte beiden anderen Monsterkumpanen
zu folgen. Die Monster können aber nur
ausgeht werden, wenn alle drei auf ebenem
Boden stehen.

R Knopf: Bestimmt die Richtung, in der du
läufst, springst oder Müll schmeißt. Drück ihn
UNTEN, um dich zu ducken und nachzugucken, ob
die Luft unter dir rein ist. Drück ihn OBEN
oder UNTEN, um Leitern rauf und runter zu
flitzen.

Start Knopf: Drück diesen Knopf, ■ das
Spiel zu unterbrechen, wenn dir die Dinge zu
unheimlich werden. Drück ihn noch mal, wenn
du wieder weiter willst.

Start Knopf: Drück diesen Knopf, um Story-
oder Benötigungsschirme weiterzurücken.

Standard-Fastenzuteilung (siehe Optionen).

A Knopf: BUH! Jetzt schreist du aber! Wirf
dich im richtigen Moment in die am besten
geeignete Gruselpose jedes Monsters, um den
Menschen kräftig Angst einzujagen. Da du diese
greulichen Fähigkeiten aber gerade erst lernst,

brauchst du bei jedem Mal noch ein Monsterhandbuch. Paß auf! Ummengen gibt's davon nicht. Benutze sie also wohl überlegt, und halte deine Augen nach weiteren Monsterhandbüchern offen!

B-Knopf: MÜLL WERFEN. Gute Monster tragen immer einen ausreichenden Vorrat Müll bei sich, mit dem sie ihre Gegner wunderbar bombardieren können. Fühlt sich dein Gegner erst einmal schmutzig genug, sucht er normalerweise das Weite. Du kannst im Sprung, in der Hocke oder beim Stangenbaumeln mit Müll dich werfen. Beim Leiterhochklettern geht das aber nicht, denn das ist selbst für Monster zu gefährlich!

C-Knopf: SPRINGEN. Ickis kann am weitesten hüpfen. Krumm springt nicht sehr hoch, kann aber über Gegenstände hechten, ohne sich den Kopf an Dingen über ihm zu stoßen. Oblina

kann genauso hoch springen wie Ickis, und weil sie so groß ist, kann sie Preise erreichen, die die anderen nur sehnsüchtig bestaunen dürfen.

R-Knopf und A-Knopf: DREIMONSTERBEWEGUNGEN. Jedes der drei Monster kann mit Hilfe der anderen beiden eine einzigartige Bewegung ausführen. Lerne diese Bewegungen gut - Teamwork ist unheimlich wichtig, und dein Monstertrupp muß diese Dreierbewegungen beherrschen, um Müll von größter Wichtigkeit zu finden und an gewissen Hindernisse vorbeizukommen. Eine Dreimonsterbewegung klappt ab nur, wenn die drei ganz eng beieinander stehen. Siehe Seite 27 für weiteren Infos.



22. Im mon ster be w e g u n g e n

schwebendes Hilf mon ster.



Wenn das kleinste und flinkste Monster deinen Monstertrupp anführt, kann es mit ihm sehr weit über gefährliche Abgründe und manchmal unüberwindliche Schluchten springen. Wenn du dazu an den Rand des Abgrunds, drück den **Steuerungsknopf** **OBEN** + **A-Knopf**, und schau dann mal, wie toll die fliegen können!

Warte Gl ubs ch a u e n.

Wenn **Krumm** deinen Monstertrupp anführt,

dann schenken seine Augen nach versteckten Zimmern, um die besten Preise zu suchen. Drückst du den **Steuerungsknopf** **OBEN** + **A-Knopf**, legt **Krumm** seinen Kopf brav auf den Boden, und du kannst mit ihm schießen es in K



Blickrichtung. Das Auge schwebt dann durch die Luft und bleibt irgendwo hängen, woraufhin du mit dem Control Pad durch die Bildschirme gehen kannst. ■ zu erkunden, was dir noch bevorsteht. Hast du genug gesehen, holst du dir das Glubschaugen wieder, indem du noch mal den **A-Knopf** drückst.

Turm des S c h r e c k e n s.

Oblina ist ein




ganzes Stück größer als die anderen

beiden und kann dem Trio beim Erklimmen steiler Klippen und anderer hoher Hindernisse behilflich sein. Drückst du den **Richtungsknopf** ■ + **A-Knopf**, stellen sich **Ickis** und **Krumm** zu einem Turm auf und helfen **Oblina**, neue Höhen ■ erreichen. Natürlich hilft sie den anderen danach auch hoch. Wenn du den **C-Knopf** drückst, während **Oblina** klettert, springt sie ganz besonders hoch.



Bildschirm- display

Während du deinen monströsen Monstergeschäften nachgehst, werden dir früher oder später oben auf dem Bildschrei... äh... -schirm die folgenden Bildchen auffallen.

Herz. Zeigt , wie's um deine Gesundheit steht. Wird der Anführer deines Monstertrupps von einem Gegner oder einem Hindernis getroffen, schadet das natürlich deiner Gesundheit. Paß also auf, denn  deine Gesundheit  weit den Bach runtergeht, fällst du durch die Prüfung.

Anführer deines Monstertrupps und Versuche. Zeigt an, welches der Monster du gerade steuerst und wie viele Versuche du noch übrig hast, bevor du durch die Prüfung segelst.



Müll. Jedesmal, wenn du einen S Frischmüll findest, erhältst du einen begrenzten Vorrat Doppelmüll, mit dem du deine Gegner wunderbar bombardieren und viel schneller loswerden kannst. Geht dir der Doppelmüll aus, läßt dein Monster mit stinknormalem Müll weiter.

Monsterhandbuch. Zeigt an, wie oft du deine Monsterpose einnehmen kannst. Hast du keine mehr, mußt du dringend neue Monsterhandbücher finden und fleißig weiterbüffeln!



Level-Preis. Auf jedem Level hat der Gromble einen Preis für dich versteckt. Schau dich gut um, denn ohne Preis darfst du nicht weiter! Hast du ihn einmal gefunden, wird der Preis gelb hervorgehoben angezeigt.



Powerboni und Pretise

Monster essen für ihr Leben gern bestimmte
Süßigkeiten, die ihrer Gesundheit guttun. Greif
zu den leckeren Schleckereien zu, um bei bester
Gesundheit zu bleiben.

Maden, Küchenschaben und Fliegen:

Mögen wie Feinde aussehen, doch sind
diese süßen schleimigen Dinger verdammt
lecker! Drücke UNTEN, um dir einen dieser
Küchenschaben über die Zunge gehen zu lassen und so
deine Gesundheit einen Punkt aufzubessern.

Wahlkugeln und Brausebüchsen:

Drücke auf diese durch und durch
schmecklichen Genüßlichkeiten sinken,
um dir einen Gesundheitspunkt zu
angeln.



Glas voll Flöhe: Au ja, Flöhe, bitte! Nichts
rutscht besser runter als diese süßen Dinger,
und ein Glas reicht, um dich
wieder bester Gesundheit zu
erfreuen. (Krumm mag die
knusprigen Pötte am liebsten.)



Sack Frischmüll: Während die
Monster einen unbegrenzten Müllvorrat
haben, können sie mit einem dieser schicken
Müllsäcke eine begrenzte
Zahl (gewöhnlich 10 Stück)
besonders schlagkräftiger
Geschosse um sich werfen und
sich damit schneller ihrer
Gegner entledigen.





Windehn: Glücksmonster werden unsichtbar, wenn sie eine von diesen Hübschen aufsammeln. Während die Windehn auf alle Ewigkeit dasein wird, verduftet sich die Unsichtbarkeitswirkung leider nach einer Weile. Hast du dir so ein Ding also mal gegriffen, lege gefährliche Gebiete so schnell wie möglich hinter dich!

Endmarkierung: Berührst du einen dieser wirbelnden gelben Pfeile, weist er dir deinen Weg und markiert deinen Level-Durchgangspunkt. Wenn du dann bei einem späteren Versuch scheiterst, wirst du automatisch zur zuletzt berührten Markierung zurückgebracht. Es gibt auch



stillstehende Pfeile, die dir auf Weg zu deinem Ziel behilflich sein könnten.

Monsterhandbuch: Mit jedem Monsterhandbuch, das du aufsammelst, kannst du in eine bestimmte Monsterpose werfen, um Mensch oder sonstigen Gegnern das Fürchten zu lehren. Hast du also welche gefunden, steck sie unbedingt ein, denn wenn du einmal keine mehr übrig hast, kannst du deine monströsen Fähigkeiten nicht mehr nutzen und bist von da an allein auf deine körperlichen Kräfte angewiesen.



One-Up: Greif dir einen dieser Boni, und du wirst zur zuletzt berührten

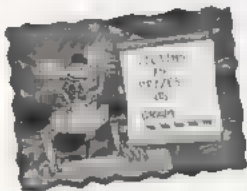
Endmarkierung zurückgebracht und darfst es doch glatt noch einmal versuchen! Du weißt genau, daß es nicht einfach sein wird, die Prüfung des Grobles zu bestehen. Drum greif zu, solange der Vorrat reicht.

stet haben schon immer Gerümpel geliebt (wer tät
nicht, wenn er die Müllkippe als Zuhause
wählt?) Sammele Schrott! Je widerlicher das
Gerümpel, desto größer ist deine Chance auf eine gute
Endnote!

Großes Zensuren

Alle Zensuren unterliegen den allgemeinen
Richtlinien der Monsterakademie. Der
Lehrer hat eine ladsichere Methode entwickelt, mit
der die Prüfungsergebnisse jedes Monstertrupps
berechnet werden können. Die Berechnungsformel ist
sehr komplex und kann im Hauptbüro der
Monsterakademie unter die Lupe genommen werden.

Wie bekomm ich eine gute Note? Nichts leichter als das!
Auf jedem Level versteckten Preise auf,
jage alle Gegner, und jage deinem



Prüfungssopfer einen
gehörigen Schreck
ein. Der Prozentsatz
auf dem Bildschirm
zeigt an, wie viele
Preise du schon
aufgesammelt und wie

viele Gegner du schon in die Flucht
geschlagen hast. Und wenn dir das nicht
reicht, kannst du jederzeit zurückkehren und
versuchen, dein Endergebnis zu verbessern.

Die Monsterakademie, wie alle höchst
respektierten Institute der höheren Bildung,
wird deine Leistungen nach dem 5-Punkte-
Küchenschabensystem bewerten, wobei 5
Küchenschaben selbstverständlich die beste
Zensur darstellen.



Levels und Gegner

Die Stadtmüllhalde

Jeder Prüfungsabschnitt beginnt auf der Müllhalde gleich neben der Akademie. Hier tummeln sich zwar eine Menge Gegner, doch mußt du den Müllhaldenlevel trotzdem zuerst abschließen, bevor du zur Menschenwelt weiter kannst.



Nervenderweise gibt es ■ einige Gegner, die sich um die gleichen Leckerbissen reißen wie ■ (darunter Krähen und Ratten), während andere diesen duftenden Müllhaufen mit Argusaugen bewachen (darunter streunende Mülleimerkatzen und Schrottplatzhunde). Herunterfallende

Reifen, stacheliges Unkraut, spritzendes Abwasser Müllzermahlungspressen lauern überall und soll natürlich vermieden werden.

■ gibt's sogar ein altes blasenspuckendes Gummientchen - Aaahh!!! Und du weißt ja, wie so Monster die Reinlichkeit hassen!

Glücklicherweise gibt's auf der Müllhalde auch v Dinge, die dir helfen werden, wie z.B. alte Sprungfedern, Rutschen und Stangen, ■ denen du wunderbar runterrutschen oder hochklettern kannst. Dann sind da noch Hebel ■ Türenöffnen, Rohre, ■ wer weiß wohin führen, und alte Ventilatoren, die dich wild durch die Gegend pusten. Willst du dir diese Lüfter zunutze machen, solltest du deine Flugtechniken schnellstens perfektionieren! (Versuch ■ besten, dein Obermonster direkt auf den Ventilator und nicht darüber zu richten).

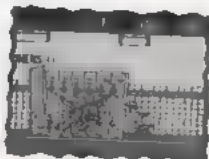


Menschenschule

Der hier zu ergatternde Preis ist ein roter Turnschuh, und deine Opfer sind die Unbeteiligten. Aus irgendeinem Grund landest du aber nicht in der Bücherei, sondern in der Turnhalle!

Verstecke dich nur so von den Millionen Kindern mit den Ballons, Basketbällen, Handbällen und Papierflugzeugen - du hast doch echt geglaubt, daß du hier bist! Bombardier sie

mit deiner Wucht! Schreck sie ganz fürchterlich, wenn du auf der Nase rumzutanzst! Paß auf die Volleybälle auf, die urplötzlich aus dem Himmel herab fliegen, und halt dich beim nächsten Mal zu lange an der gleichen Stelle! Gib's Beulen!



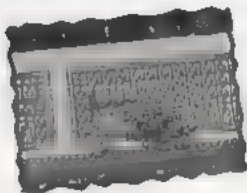
- Trampolinspringen macht tierisch Spaß, sei aber vorsichtig, wenn du landest!
- Sprungbretter lassen sich verschieben. Du kannst dich damit sogar eigenhändig in ein Basketballnetz schießen und dir so ganz locker zwei Punkte einheimsen!
- Paß auf Dämpfe auf, und halte dich um Krumms Willen von den Duschen fern!
- Einige Toiletten können als superschnelle Transportmittel benutzt werden! Drück UNTEN, wenn du auf einer sitzt.

Hast du dir einmal unbeschadet einen Weg durch die Turnhallen gebahnt, mußt du deinen ganzen Mut zusammennehmen und dich in die Schaula wagen. Auch hier laufen überall Kinder herum, die ganz besonders schnell losflitzen, wenn es zum Unterrichtsbeginn klingelt. Verkriech dich in Luftschächten oder hüpfе auf die Schließfächer, dich in Sicherheit zu bringen.



Das Postamt

Der nächste Preis, den du finden mußt, ist eine Kaffeetasse, und dein Opfer die Oberpostbeamtin. Sie lungert irgendwo hinten in der vollautomatisierten Paketannahme herum, und hat in ihrem Leben wirklich schon so ziemlich alles gesehen. Die läßt sich so leicht also nicht erschrecken!



Paß bloß auf die ganzen Maschinen auf! Weiche den tonnenschweren Postsäcken und

herunterfallenden Paketen aus, und vermeide die automatischen Sortiermaschinen und Paketgreifarme (obwohl die dir ab und zu eine Freifahrt bieten könnten!). Die

Postbeamten haben's mit ihren Schreibblöcken dich abgesehen, sind aber sonst eigentlich weh. Paß auf, daß sie dir nicht die Rübe platt hau. Manchmal kannst du mit deinem Müll große Kar von Regalen und Förderbändern runterschießen, an eine andere Stelle verschieben, um zuvor unerreichbare Höhen ■ erklimmen. Postwagen könnten Sprungfedern oder Preise verbergen. I auf, daß dir kein Paket auf den Kopf fällt. Förderbänder lassen sich wunderbar entlanglau ganz egal, in welcher Richtung sie sich bewege doch halt nach Hebeln Ausschau, mit denen du Laufrichtung ändern kannst und somit schnell vorankommst. Wie man Briefkästen öffnet und schließt, wirst du schon selbst herausfinden müssen. Noch ein Tip: Es scheint wirklich nicht geben, ■ die Oberpostbeamtin noch nicht gese hat, und so wird es verdammt schwierig sein, i das Fürchten zu lehren. Aber probier doch mal Knöpfe ■ der Wand!

Das Museum

Nimmst du dich auf die Suche nach einem goldenen
Dinosaurierschädel machen, und das Opfer, auf das du
diesmal abgesehen hast, ist der mutige
Museumswächter.

Man hat viele Jahre
die Erde regiert, doch
hat haben das Monster das
Papier in der Hand! Das
Museum ist einfach
sehr interessant!



Man hat viele Ausstellungsstücke, auf denen man ganz
toll herumtollern kann. Achte aber auf stachelige
oder brüchige Stellen, die unter dir
sein könnten. Es gibt hier sogar einen
Dinosaurier (Pteranodon), der Eier auf

dich fallen läßt, und einen, der um sich
spuckt, wenn du ihm zu nahe kommst! Auch die
Schulkinder sind wieder da, diesmal auf
einem Ausflug, und sie benehmen sich ganz
so, als wenn ihnen das Museum alleine
gehört! Der Dinosaurierschädel wird sich als
ein ganz schön schwieriges Hindernisrennen
entpuppen, und die 'Pflanzen des
Dinosaurierzeitalters' könnten dich in
furchterregende Höhen katapultieren.

Die seichten Pechgruben halten dich nur
unnötig auf. Die tiefen Pechgruben solltest
du aber unter allen Umständen vermeiden!



Das Einkaufszentrum

Monstermeier!

Was es hier

nicht alles gibt! Hoffentlich findest du den versteckten Preis, den Plastikbehälter, in dem mal ein klebriger Hamburger gesteckt hat. Diesmal machst du die Karatemutti zu deinem Opfer.

Und natürlich sind auch die Schulkinder wieder da, diesmal zum Einkaufen. Sie haben ihre Turnsachen gegen ferngesteuerte Panzer und Wüstengepländewagen eingetauscht, die dir dicht auf den Fersen sind. Dank der Springbrunnen und Bäume kannst du zwar zuvor unerreichbare Höhen erklimmen, doch mußt du ständig in Bewegung bleiben, sonst fällst du durch die Palmen. Paß auf Dämpfe, stachelige Kakteen und kuchenschmeißende Schachtelteufel auf. Noch ein Tip: Nimm dich vor der Karatemutti in acht, die hat's nämlich wirklich drauf!

Das Haus des Monsters

Nun bist du bestens für Grombles Endprüfung vorbereitet und darfst dich in das Haus des Monsterjägers Simon wagen! Bei dem hier versteckten Preis handelt es sich um drei Fotos des Monsters (Ickis, Oblina und Krumm), und dein Opfer ist der furchtlose Simon selbst. Du hast diesen unheimlichen Typen schon mal gesehen, und zwar, als er dich fotografiert hat, um zu beweisen, daß du wirklich existierst. Doch kannst du unmöglich zulassen! Menschen, die an Monster glauben, haben dann nämlich überhaupt keine Angst mehr vor dir! Zuerst mußt du aber an seinen ganzen supergeheimen Fallen und Befestigungsanlagen vorbeikommen, die nur darauf ausgerichtet sind



Monster wie dich einzufangen!

Das ICK ist eine der ersten Erfindungen des
Helden. Die Dinger schweben wachsam in der
Luft und halten nach unvorsichtigen Monstern
 Ausschau. Haben sie einmal ein Monster erspäht,
 fliegen sie auf die Pelle und versuchen, ihn mit
 ihren Greifzähnen zu fangen. Wenn du dich in einem
 Kampf verheddert hast, kannst du dich nur mit
 deiner Ick-Lösung befreien, aber keine Sorge,

deine Monsterhandbücher
verlierst du dadurch nicht.

Die Monsterspäher sehen
wie Staubsauger, was sie
auch einmal gewesen sind.

Mittlerweile wurden sie
aber in computergesteuerte
Maschinen umfunktioniert
und haben nun die Aufgabe,

Monster aufzuspüren und gefangenzunehmen.

Einige

Späher werden als Beobachtungsposten
eingesetzt und schenken dir keinerlei
Beachtung, andere sind auf die Monsterortung
spezialisiert und greifen sofort an. Wenn du
schnell genug bist, kannst du den
Monsterspähern entgehen.

Auf dem ersten Level des Monsterjägerhauses
mußt du zuerst Ickis Foto finden, bevor du
weiter kannst. Auf dem zweiten Level mußt du
Simon finden und besiegen.

Noch ein Tip: Dem Monsterjäger kannst du nur
Angst einjagen, wenn er gerade eine andere
Brille aufsetzt - versuch doch mal, das Licht
auszuknipsen...



UNTERSTÜTZUNG/GARANTIE

Wünschen Sie zusätzliche Hilfe, dann setzen Sie sich bitte Montag-Freitag zwischen 8 Uhr und 18 Uhr (Greenwicher Zeit) mit unserem technischen Kundendienst in Verbindung:

CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP

Sie können uns auch gebührenfrei unter den folgenden Nummern erreichen:

England	0800 371314	Italien	1678 711975
Deutschland	0130 82 15	Spanien	900 99 4433
Frankreich	05 18		

Viacom New Media gewährt für die Dauer von 90 Tagen ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die einwandfreie Funktion dieser, mit dieser Bedienungsanleitung gekauften Spielkassette sowie dem darauf installierten Software-Programm, bei Einhaltung der in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen Beschreibungen sowie Benutzung in Zusammenhang mit den dafür vorgesehenen Geräten. Sollte vor Ablauf der 90 Tage ab Kaufdatum ein Mangel auftreten, wird das Spielepaket ersetzt. Schicken Sie die Spielkassette einschließlich der Verpackung einfach an CIC zurück zuständiger Fachhändler für Viacom New Media. Die Gewährleistung ist auf die für den Käufer kostenlose Ersatzlieferung beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

MIT AUSNAHME DER OBEN AUFGEFÜHRTEN BEGRENZTEN ERKLÄRT VIACOM NEW MEDIA HIERMIT AUSDRÜCKLICH ANDEREN GARANTJEN FÜR NICHTIG, SEIEN ES MÜNDLICH SCHRIFTLICHE, VERTRAGLICH GEWÄHRLEISTETE ODER IMPLIZIERTE EINSCHLIESSLICH JEDLICHER GARANTIE AUSNAHME, ZUR HANDHÄSSLICHEN QUALITÄT, EINER EINEN BESTIMMTEN ZWECK UND NICHT-VERLETZUNG, D. DRITTER.

Viacom New Media haftet nicht für mittelbare oder unmittelbare Schäden bei Verletzung jeglicher ~~offenkundigen~~ oder stillschweigenden Gewährleistungen einschließlich Sachschäden sowie, im gesetzlich vorgegebenen Rahmen, bei Personenschäden, auch wenn Viacom New Media über die Möglichkeit solcher Schäden Kenntnis gesetzt wurde. Einige Länder gestatten den Ausschluss oder die Beschränkung mittelbarer oder unmittelbarer Schäden oder Einschränkungen in der Dauer der stillschweigenden Gewährleistung, die oben stehenden Einschränkungen oder Ausschluss. Sie keine Anwendung finden.



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

■ AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

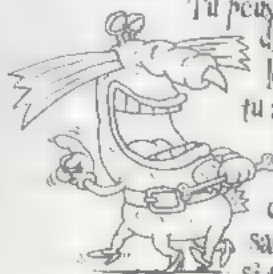
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue ■ certains
lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des
lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes
■ même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ■ n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
■ ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ■ perte de
■ en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
■ aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent ■ des jeux vidéo. ■ vous-même ou votre
■ présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble ■ la ■ contraction des yeux ou des muscles, perte de
■ trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et
■.

■ PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet ■
- .
- les jeux vidéo ■ un ■ de petite ■.
- si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- jouez dans ■ pièce bien éclairée.
- , faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



Je suis Gromble...



Tu peux m'appeler "monsieur le directissime Gromble". Pour le moment, les résultats que tu as obtenus à l'Académie des Monstres m'ont prouvé que tu étais un véritable tas de croûtin dégoûtant et je suis sacrément fier de toi. MAIS, si tu veux devenir un véritable monstre, tu vas devoir faire tes preuves dans les Examens du Deuxième Trimestre!

lelâs! Oblina! Krumm! Vous allez tous les trois faire équipe dans cet examen. Vous devrez toujours rester ensemble si vous voulez obtenir la note effrayable qui viendra récompenser vos efforts épouvantables.

Pour chaque portion de ton examen, tu devras trouver, dans la ville, l'ordure dégoûtante que j'aurai désignée, ainsi que la pauvre

Victime à qui tu devras faire peur. Tes devoirs seront de plus en plus terrifiants et avoir la moyenne, tu devras même faire peur Chasseur de Monstres, qui n'a jamais peur de

N'oubliez pas, vous les élèves de la Frousse, que vous devez ramasser les cochonneries les plus infâmes et répéter les grimaces les plus effrayables, si vous voulez obtenir la meilleure note de comportement monstrueux. Je compte énormément sur toi et tes horribles défauts! Les questions? Nonon? Alors, vas-y et fais peur à quelqu'un!

Manipulation de la Cartouche

La cartouche Sega Mega Drive
est exclusivement pour le
système Sega™ Mega Drive.

Ne plier, infliger de choc
violent ou mouiller.

Ne pas exposer directement à la
lumière du soleil ou placer près
d'un radiateur ou d'une source de
température élevée.

Prendre des pauses
régulières en cas d'utilisation
prolongée pour vous reposer
des yeux de la cartouche Sega.

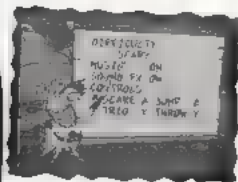


Installation

1. Installe ton système Sega Mega Drive on te l'explique dans le manuel d'instructions.
2. Branche ton manette de jeu pour une partie à un joueur.
3. Vérifie que la console est éteinte (OFF). Insère la cartouche Aaahh!!! Real Monsters!!! dans le système Mega Drive.
4. Allume ta console (ON). Après quelques secondes, tu verras l'écran titre Aaahh!!! Real Monsters. Sers-toi du Bloc Directionnel (Bouton D) pour sélectionner START ou OPTIONS.
5. Si l'écran titre n'apparaît pas, éteins la console (OFF). Vérifie que ton système est branché correctement et que la cartouche est bien insérée. Rallume ensuite ton appareil (ON).

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

Options



Appuie sur le Bloc Directionnel en HAUT ou en BAS pour que Gromble t'indique les options. Appuie sur le Bloc Directionnel à GAUCHE ou à DROITE pour passer les différents choix en revue.

Difficulté: Scary (FROUSSE) est le niveau le plus facile, mais il donnera du fil à retordre aux monstres débutants. NIGHTMARE (CAUCHEMAR)

est plus difficile; tu n'en dormiras pas de la

Musique: cela te permet de régler la musique obsédante sur ■ (ALLUMÉE) ■ OFF (ÉTEINTE). Si tu préfères garder la musique, tu auras droit à un morceau préféré, le "Thème de l'Ascenseur", qui donnera des frissons dans le dos!

Effets Sonores: cela te permet de régler les effets sonores morbides sur ON (ALLUMÉS) ou OFF (ÉTEINTS).

Contrôleur: cela te permet de changer les boutons de contrôle. Nous t'avons préparé des super combinaisons de boutons, à toi de choisir celle que tu préfères.



Appuie sur START pour retourner à l'écran titre

Commandes du jeu

Bloc Directionnel

(Bouton D)

Bouton Start

Bouton C

Bouton B

Bouton A

Bloc Directionnel (Bouton D): pour contrôler la direction de tes déplacements, tes sauts et tes jets d'ordures. Appuie sur BAS pour te baisser et regarder au-dessous de toi. Appuie sur HAUT ■ ■ pour monter ou descendre des échelles à toute vitesse.

Bouton Start: tu t'en sers pour mettre le jeu en pause quand tu ■ vraiment la frousse. Appuie à nouveau quand tu ■ prêt à continuer.

Bouton Start: tu t'en sers pour passer les écrans d'histoire ou de notes.

Fonctions par défaut des boutons (voir OPTIONS).



Bouton A: POUR FAIRE PEUR! C'est à ce moment-là que tu pousses ton cri! A toi d'utiliser les différentes qualités effrayantes des monstres au bon moment pour faire fuir les humains. Etant donné que tu es en train d'apprendre cette technique monstrueuse, tu auras besoin d'un Manuel du Monstre à chaque fois que tu voudras faire peur. Attention! Il n'y a pas beaucoup, alors utilise-les avec soin et n'oublie pas d'en ramasser d'autres pendant ton aventure.

Bouton B: POUR JETER DES ORDURES. Un monstre qui se respecte a toujours sur lui des tonnes de cochonneries qu'il peut envoyer à ses ennemis. Si l'ennemi devient suffisamment dégoûtant, en général, il finit par s'en aller. Tu peux lancer tes horreurs pendant que tu sautes, te baisses ou pends à des barres. Tu ne peux pas le faire quand tu montes à des échelles: c'est trop dangereux, même pour les monstres.

Bouton C: POUR SAUTER. Ickis est celui qui saute plus loin. Krumm ne saute pas très haut, mais ça permet de passer par-dessus des objets, tout en évitant celui qui est au-dessus de sa tête. Oblina saute aussi haut qu'Ickis et, comme elle est très grande, elle peut atteindre les bonus qui sont trouvés hors de portée.

Bouton D en HAUT et Bouton A: POUR EXECUTER UN TRIPLE MOUVEMENT MONSTRUEUX. Chacun des trois monstres peut effectuer un mouvement spécial à l'un des deux autres monstres. Apprends bien ces mouvements, car le travail d'équipe est affreusement important et ton groupe aura besoin de toi pour servir les Triples Mouvements Monstrueux pour trouver des ordures utiles et éviter certains obstacles. Les trois monstres doivent se trouver l'un près de l'autre pour pouvoir exécuter un Triple Mouvement Monstrueux. Pour plus de renseignements, voir page 45.



Les Mouvements Monstrueux

Le Saut du Saucier

Le saucier est le monstre le plus petit et le plus agile. Lorsqu'il est à la tête du groupe, il peut permettre à ses deux camarades de s'élever loin, au-dessus de précipices dangereux et de franchir des infranchissables. Place Ickis à bord. Appuie sur le Bouton D en HAUT et sur le Bouton A et regarde les monstres s'envoler!



Le Tour d'œil Sinistre

Krumm, quand il est le chef, peut se servir des globes oculaires pour chercher des ennemis et des bonus cachés. Appuie sur le Bouton D en HAUT et sur le Bouton A lorsque Krumm pose l'un de ses globes oculaires. Oblina l'envoient dans



la direction où il fait face. L'œil flottera dans les airs. Tu peux te servir du Bouton D pour parcourir les écrans et voir ce qui t'attend. Lorsque tu es terminé, appuie sur le Bouton A pour récupérer ton œil.

Oblina est plus grande que les deux autres monstres. Elle peut les aider à escalader les falaises abruptes ou les obstacles très hauts. Appuie sur

La Tour Intenable

le Bouton D en HAUT et sur le Bouton A pour qu'Ickis et Krumm montent l'un sur l'autre et qu'ils aident Oblina à atteindre de nouveaux sommets. Evidemment, elle aidera les deux autres à monter quand elle aura réussi.

Appuie sur le bouton pour SAUTER lorsque Oblina escalade, pour lui permettre d'aller encore plus haut.



Affichage

Au fur et à mesure de ton abominable aventure, tu pourras voir les affichages suivants en haut de ton écran.



Cœur. Cela t'indique ton état de santé. Ta santé se détériorera lorsque le monstre chef sera touché par un ennemi ou un obstacle. Si ta santé atteint le niveau zéro, tu n'auras pas la moyenne à ton examen. Sois prudent!

Monstre Chef et Tentatives.

Cela t'indique le monstre que tu contrôles et le nombre de tentatives qu'il te reste pour réussir ton examen du deuxième trimestre.



Ordures. A chaque fois que tu trouves un tas d'ordures fraîches, tu peux lancer à tes ennemis. Les Triples Ordures te permettent d'éliminer tes adversaires rapidement. Lorsqu'il ne t'en reste plus, ton monstre n'a plus qu'à continuer à lancer ses ordures normales.



Manuel du Monstre. Cela t'indique combien de fois tu peux faire peur à quelqu'un. Lorsque tu n'en as plus, tu dois en ramasser d'autres!

Bonus Prévu. Dans chaque niveau, tu dois trouver le bonus prévu par Gromble. Tu dois chercher partout et le trouver. Tu ne pourras pas continuer tant que tu n'auras pas trouvé le bonus indiqué! Lorsque c'est fait, le bonus affiché est entouré en jaune.



Bonus et Extras



Les monstres ont leur nourriture préférée qui assure leur santé ■ différentes façons. Ramasse les sputers dégoûtants qui remettent ton état de santé au beau fixe, tout en poursuivant ton objectif.

Asticots, cafards et mouches: elles rassemblent peut-être à des ennemis, mais ■ petites créatures gluantes sont excellentes au combat. Appuie sur BAS pour en manger ■ et augmenter ta santé d'un point.

Ballons de pommes et boîtes en air: plante tes ■ dans ces délicieuses petites ■ et gagne un point de santé.



Confiture de puces: des puces et que ça saute! Il n'y a rien de plus digeste que de la confiture de puces! Un pot tout entier de ces trucs qui grouillent et tu retrouves un parfait état ■ santé. (Krumm préfère manger le pot plutôt que ■ qu'il y ■ dedans).



Sac d'ordures fraîches: les monstres ont normalement ■ quantité illimitée d'ordures sur eux. Par contre, s'ils trouvent l'un de ces sacs, ils pourront lancer un certain nombre de projectiles (10 unités) particulièrement puants, afin de se débarrasser plus rapidement de leurs ennemis.



Couche sale: le monstre chanceux qui en trouve une devient invincible.

Contrairement à la couche qui colle à ta mémoire, ton invincibilité ne dure pas éternellement. Lorsque tu ■ possèdes une, traverse les zones dangereuses à toute vitesse.

Parcours fléché: si tu touches l'une des flèches jaunes qui tournent, ■ te montrera le chemin et ■ marquera ton passage dans le niveau. Si tu échoues ■ cours de route, tu retournes à la dernière flèche que tu ■ touchée. Tu rencontres également d'autres flèches qui ne tournent pas, elles t'aident à trouver ton objectif.



Manuel du monstre: à chaque que tu en trouves un, tu as la possibilité de faire une particulièrement terrifiante.

faire peur aux humains ou à d'autres ennemis. Ramasse tous ceux que tu trouves! Lorsque tu ■ plus, tu dois faire appel à tes qualités physiques plutôt qu'à tes techniques monstrueuses.

1-up: si tu en trouves un, tu as la possibilité de recommencer à partir de la dernière flèche que tu ■ touchée. Tu sais que l'examen de Gromble est difficile à réussir, alors ramasse tous les 1-up que tu peux!

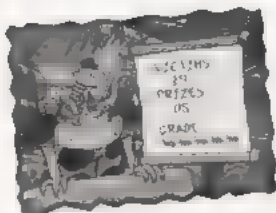
Les monstres adorent tout ce qui est dégoûtant (après tout, ils vivent sur un tas d'ordures). Ramasse tous les trucs que tu trouves vraiment écœurants sur ton chemin, pour améliorer ta note.



Les Notes de Gromble

La note que tu obtiendras sera basée sur l'échelle de notes habituelle de l'Académie des Monstres. Gromble a inventé une méthode infailible qui lui permet de définir les meilleurs résultats obtenus par groupe de monstres dans les examens. Les examens sont extrêmement compliqués et peuvent être installés dans les Bureaux de l'Académie des Monstres.

En fait, c'est très simple. Pour obtenir un bon résultat, tu dois ramasser tous les bonus prévus, te débarrasser de tous les ennemis et faire peur à la victime désignée.



Les pourcentages donnés à l'écran t'indiquent combien de bonus tu as ramassés ou combien d'ennemis tu as vaincus.

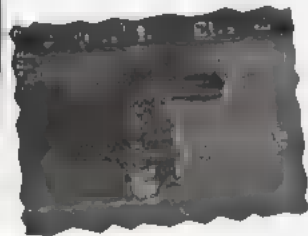
L'Académie des Monstres, comme toutes les grandes écoles d'enseignement supérieur, récompensera tes résultats en te donnant une note sur 5, selon l'Echelle des Cafards: 5 cafards étant, bien sûr, la meilleure note.



Niveaux et Ennemis

La décharge et la ville

la décharge à côté de l'Académie. Tu dois te débarrasser de tes ennemis et terminer le



la même nourriture que toi, alors que d'autres (chats et chiens de gouttière) protègent leurs détritrus adorés.

Tu commences chaque portion ■ ton examen sur le niveau de ■ décharge pour passer au monde des hommes.

Certains ennemis (corbeaux et rats) cherchent dans les ordures

Fais attention, car la décharge grouille de tombant du ciel, de plantes épineuses, d'cracheurs et de broyeurs d'ordures.

Il y a même un vieux canard ■ plastique qui des bulles de savon. Aaahh!!! Tu sais combien monstres détestent se laver!

Heureusement, il y a également plein de trucs t'aideront dans la décharge, comme des ressorts toboggans, des barres pour monter ou glisser, leviers qui ouvrent des portes et des tuyaux t'emmènent "je ne sais où". Les vieux ventilateurs projettent dans toutes les directions si tu n'es encore ■ expert du vol contrôlé. Tu peux en parti: essaie de diriger ton monstre chef droit le ventilateur, au lieu de l'envoyer au-dessus

Le bonus de l'après

Le bonus qu'on a prévu pour toi ici est une basket

Tes victimes sont les assistants travaillant à la bibliothèque. Malheureusement, tu es enfermé dans le gymnase!



• des gamins partout, avec des ballons remplis d'eau, des baskets de basket, des balles de basket et des avions en papier et toi qui croyais que tu étais les seuls monstres! Prépare-toi de tous ces

avec les ordures ou fais-leur très peur et fais-les vraiment t'énervier. Fais attention aux balles de basket et de volley qui arrivent des quatre coins. Déplace-toi latéralement sur les échelles.

• Tu peux toujours t'amuser sur les trampolines, mais fais attention où tu atterris.

• Tu peux pousser les tremplins à différents endroits et tu peux même t'en servir pour te projeter dans le panier de basket.

• Fais attention à la vapeur et évite les douches, pour ne pas bien de Krumm!

• Certains WC sont des moyens de transport rapide: appuie simplement sur BAS quand tu es assis dessus.

Si tu survivs au gymnase, tu devras traverser les couloirs de l'école. Les gamins courent dans tous les sens et foncent quand la sonnerie des classes retentit. Plonge dans les tuyaux d'aération ou saute sur les casiers pour te protéger.



Le Nouveau de Poste

Le nouveau bonus qu'on a prévu pour toi est une chope. Cette fois-ci ta victime est la fonctionnaire des postes qui ■ trouve en plein ■ la ■ de réception automatique des paquets. Elle n'est pas froussarde de nature, donc tu auras ■ mal à lui faire peur.



Fais attention ■ machines! A toi d'éviter les sacs de courrier et les paquets qui tombent, les machines de tri automatique et les bras attrapeurs de colis; tu peux aussi t'en servir pour te déplacer sans effort! Les ouvriers sont très rapides

avec leurs presse-papiers, mais presque pas de défense. Ne les laisse pas te toucher!

Tu peux parfois te servir de tes ordures pour tomber des grosses boîtes et les pousser à différents endroits, pour t'aider ■ atteindre ■ sites en hauteur. Les chariots de courrier contiennent peut-être des ressorts ou des ■ mais fais quand même attention aux paquets ■ tombent. Tu peux marcher sur les tapis roulants quelle que soit leur direction: tu peux aussi chercher les leviers qui te permettront de changer de côté. L'ouverture et la fermeture des boîtes à lettres est facile une fois que tu as pris le rythme.

CONSEIL: la fonctionnaire des postes n'est pas froussarde, donc tu auras du mal à lui faire peur. Essaie les interrupteurs qui se trouvent sur le mur.

Le Musée d'Histoire Naturelle

Qu'on a prévu pour toi ici est un crâne de
dinosaure en or. La victime est le pauvre gardien
du musée.

Il y a peut-être
la terre à
époque, mais
c'est le tour
travé le musée
amusant,
et des objets
auxquels tu



à faire seulement attention ■
à l'attention aux parties qui pourraient ■
à ton poids. Il y a aussi des dinosaures
(ptérodactyles) qui larguent des œufs et un

autre qui te rendra ■■■■■■■■■■
t'approche. Les gnomes ■■■■■■■■■■
retour pour une visite guidée et les ■■■■■■■■■■
le musée d'assaut. L'expédition de ■■■■■■■■■■
dinosaures est un véritable ■■■■■■■■■■
d'obstacles et les "Plants ■■■■■■■■■■
Dinosaures" pourraient bien te ■■■■■■■■■■
hauteurs vertigineuses.

Les petits puits de goudron ne feront que te
ralentir, mais prends garde aux puits
plus profonds!



La Galerie Commerciale

Tu peux trouver plein de choses dans la galerie commerciale, comme le bonus prévu, un récipient chinois, ■ la mamie karatéka, ta future victime.

Les enfants sont toujours là et ils font leurs courses! Ils ont échangé leur équipement de sport contre des chars et des buggies télécommandés qu'ils lancent à ta poursuite. Sers-toi des fontaines et des arbres pour te cacher en hauteur. Prends garde à la vapeur, aux cactus épineux, aux diables à ressorts lanceurs de tartes. Fais attention à la mamie karatéka, elle est aussi rapide qu'elle fait ses courses!

La Maison du Chasseur de Monstre

Tu es maintenant prêt pour le tout dernier le Gromble: la maison de Simon, le chasseur de monstres. Les bonus que tu dois ramasser sont trois photos des monstres (Ickis, Oblina et ■) et ta victime, c'est Simon. Tu as déjà rencontré ce type épouvantable: c'est lui qui t'a pris ■ pour prouver que tu existes. Tu ■ peux pas laisser faire. Si les humains commencent à croire aux monstres, n'en auront plus jamais peur. Tu d'abord réussir à passer tous les pièges et défenses top-secrets, sont conçus pour capturer les monstres comme toi!



L'appareil DVNI est l'une des toutes premières inventions du chasseur de monstres. Il plane dans l'air et cherche les monstres. S'il en trouve un, il l'annule ou lâche un filet anti-monstre. Si tu le retrouves pris dans un filet, il faudra que tu fasses une grimace horrible pour te libérer. Ne t'inquiète pas, cela n'affectera pas le nombre de Manuels du Monstre que tu possèdes.

Les traceurs de Monstres ressemblent à des aspirateurs, parce que c'est ce qu'ils étaient. Ce sont maintenant des engins contrôlés par ordinateur qui poursuivent et capturent les monstres. Certains traceurs font partie de patrouilles et t'ignorent, mais d'autres te cherchent et t'attaquent. Tu peux les éviter si tu es rapide.

Dans le premier niveau de la maison du chasseur de monstres, tu dois trouver la photo d'Ickis avant ■ pouvoir sortir. Dans le deuxième niveau, tu dois trouver et exterminer Simon.

CONSEIL: tu ne peux faire peur ■ chasseur de monstres que lorsqu'il change ses lunettes: essaie d'éteindre la lumière pour voir!



ASSISTANCE/GARANTIE

En cas de problèmes, contactez l'Assistance Technique, du lundi au vendredi, entre 8h00 et 18h00 (heure britannique) au :

CIC Interactive, c/o ■ ■ ■ 63, Hartlepool, Cleveland, ■ ■ ■

Vous pouvez également nous contacter à l'un des numéros suivants (appel gratuit):

L'Angleterre 0800 371314

Italie ■ ■ ■ 71975

Allemagne 0130 82 01 15

Espagne 900 99 4433

France 05 ■ ■ 83 ■ ■

Viacom New Media garantit à l'acheteur d'origine - exclusivement - le bon fonctionnement de la cassette fournie avec le manuel, suivant la description qui en est donnée, ainsi que le 'logiciel' qu'il contient, s'ils sont utilisés avec l'équipement spécifique et ce pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si le programme s'avère défectueux au cours des 90 jours suivant son achat, il sera remplacé. Renvoyer simplement la cartouche dans son emballage à CIC ou à Viacom New Media ou à l'un de ses revendeurs agréés, accompagnée d'une preuve de la date d'achat.

Notre garantie couvre le remplacement gratuit de la cassette (hors frais de réexpédition de la cassette). A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE CI-DESSUS, NEW MEDIA DECLINE EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE, SOIT ECRITE OU ORALE, EXPRESSE OU IMPLICITE, TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE QUALITE MARCHANDE, D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER ET DE NON-INTERFERENCE AUX DROITS DES TIERS ET CE, SANS PREJUDICE. Nonobstant ce qui précède, lorsque la cassette est achetée en France, l'acheteur bénéficie en outre d'une garantie pour vices cachés, conformément aux articles 1641 et suivants du Code Civil.

Viacom New Media ne sera en aucun cas tenu responsable de dommages directs ou indirects, particuliers ou généraux concernant des biens personnels, dans les limites légales, de dommages corporels, mortels. Viacom a été informé de leur éventualité. Dans la mesure où la législation française ne permet pas l'exclusion ou la limitation dans le temps de dommages directs ou indirects, la garantie implicite ne s'appliquera que si la cassette a été achetée en France. Cette garantie ne s'applique que dans les limites autorisées par la législation française et elle vous donne certains droits juridiques particuliers.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR ESTE SISTEMA DE JUEGO DE VÍDEO O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Algunas personas son más susceptibles de padecer ataques epilépticos ■ pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos tipos de luz o luces destellantes ■ en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión ■ utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial de epilepsia ■ nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario ■ convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, deje inmediatamente la utilización del sistema y consulte a su médico.

ALGUNAS COSAS QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

■ Manténgase demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.

■ Utilice una pantalla de televisión lo más pequeña posible.

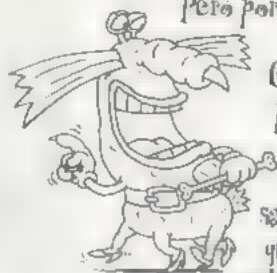
■ No juegue si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.

■ Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.

■ No juegue más de un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.



Yo soy Gromble...

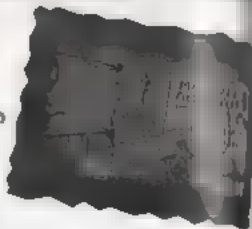


Pero por ser tú, puedes llamarme 'Señor Director Gran Gromble'. Tus pingosos y putrefactos logros en la Academia de Monstruos me llenan de satisfacción. PERO no creas que voy a consentir que te echés a la bartola, ni hablar: tienes que demostrar lo que vales en el Examen Semestral, o ya te estás despidiendo del título de monstruo genuino.

¡Jek's, Oblina, Krumm! Os presentáis a este examen en equipo, todos para uno y una espeluznante nota para todos como recompensa a vuestra horripilante actuación.

Con cada ración de examen os tocará encontrar un exquisito ejemplar de basura, oculto en algún lugar de la ciudad, y algún incauto humano al que asustar. Las tareas se van complicando espantosamente, hasta límite de tener que aterrorizar al Caza-Monstruo un tipo a prueba de sustos.

Y no olvidéis, aspirantes de espanto, que conviene recoger la basura más selecta y poner en práctica vuestros gestos más aterradores. Confío en vuestras monstruosas habilidades, no defraudéis. ¿Hay algo que aclarar? ¡Noooo! ¡No! hala, a petrificar todo lo que podáis!



Manejo del Cartucho

El cartucho Sega Mega Drive
está diseñado exclusivamente al
tema Sega™ Mega Drive.

No debe doblarse, ni someterse
a impactos violentos, ni
sumergirse en líquidos.

No exponerlo a luz solar
directa ni colocarlo cerca de
fuentes de temperatura elevada.

Evítate de hacer descansos
prolongados durante juegos de
gran duración, tanto por tu
bien como por el del
cartucho Sega.

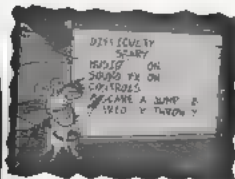


Puesta en Marcha

1. Instala tu Sega Mega Drive tal y como describe en el manual de instrucciones.
2. Conecta el Controlador 1 para un jugador.
3. Asegúrate de que el interruptor de corriente está desactivado (OFF). A continuación inserta el cartucho de Aaahh!!! Real Monsters!!! en la Mega Drive.
4. Activa el interruptor de corriente (ON). Al cabo de unos segundos aparecerá la pantalla de títulos de Aaahh!!! Real Monsters!!! Ya puedes seleccionar START u OPCIONES (OPTIONS) mediante el Botón Direccional (Botón-D)
5. Si aparece la pantalla de títulos, desactiva el interruptor de corriente (OFF). Comprueba si el sistema está instalado correctamente y si el cartucho se ha insertado de la forma indicada. Después, vuelve a activar el interruptor de corriente (ON).

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

Opciones



Pulsa ARRIBA ó ABAJO ■ el Botón Direccional para que Gromble señale cada opción. Pulsa IZQUIERDA o DERECHA para recorrer la lista de opciones.

Dificultad: LIGERILLA (Scary) es la más recomendable para monstruos novatos. PESADILLA (NIGHTMARE) ■ más complicada, ino te dejará pegar ojo!

Música: Para activar (ON) y desactivar (OFF) la escalofriante música que acompaña al juego. Apagues si quieres escuchar nuestra melodía preferida, la "Música Ambiental". (un verdadero horror).

Sound FX (SFX): Para activar/desactivar los aterrificos efectos sonoros.

Controlador (Controller): Utilízalo para modificar las funciones de los botones. Te proporcionamos tantas combinaciones verdaderamente geniales. Pruébalo, a ver con cuál te quedas.

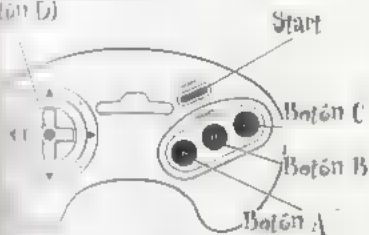
Pulsa START para regresar a la pantalla de título.



Controles de Juego

Botón [Direccional]

(Botón D)



Botón ABAJO y Botón A: Para decidir cuál de los tres manda (Ickis, Oblina o Krumm). Los tres harán lo que mande el líder. El 'traspaso' de un monstruo a otro sólo puede hacerse cuando los tres están tocando suelo.

Botón D: Controla la dirección de los movimientos, saltos y lanzamientos de basura. Pulsa ABAJO para mirar en esa dirección y agacharte. Pulsa ARRIBA o ABAJO para abalanzarte escalera arriba o escalera abajo.

Botón Start: Si cunde el pánico, púlsalo para hacer una pausa. Pulsa otra vez para continuar cuando te hayas calmado.

Botón Start: Púlsalo para avanzar de pantalla en pantalla.

Funciones Prefijadas (ver OPCIONES)



Botón A: METESUSTOS. ¡Así se grita! Cada monstruo tiene una especialidad terrorífica que, usada en el momento propicio, puede espantar a cualquier humano. Para que les salga bien, los principiantes ■■ tú necesitas estudiarse un Manual Monstruoso para planear cada susto. Pero hay un ligero problema: la edición ■■ limitado, así que úsalos con sensatez y hazte con todos los que puedas ■■ tu recorrido.

Botón B: LANZABASURA. Los monstruos de verdad tienen suministros ilimitados ■■ basura para lanzarla a sus enemigos, que suelen salir zumbando cuando están hechos un asco. Puedes lanzar basura mientras saltas, te agachas o andas colgado de alguna barra. Imposible cuando trepes por escaleras, eso es peligroso hasta para un monstruo.

Botón C: SALTO. Ickis salta las distancias largas. Krumm ■■ salta muy alto, pero puede sobrepasar objetos a la vez que esquivo obstáculos elevados. Oblina salta tan alto como Ickis, y ■■ más alta puede alcanzar premios más inaccesibles.

Botón-D ARRIBA y Botón A: MOVIMIENTOS TRIMONSTRUALES. Cada monstruo posee un movimiento exclusivo en el que colaboran los otros dos monstruos. Apréndete bien estos movimientos, ya sabes que el trabajo de equipo es terriblemente importante. Estas tácticas ayudan a localizar basura intermedia y sortear ciertos obstáculos. Para ejecutar estas Trimonstruales tienes que tener a los tres monstruos muy juntitos. En la página 63 hay más información sobre esto..



Los Trimonstruales

Pirata Loca



Es el más pequeño y ágil de los monstruos. Cuando está de jefe puede hacer que el trío salte longitudes increíbles, salvando precipicios inexpugnables. Para hacerlo coloca a Ickis en el borde del saliente, pulsa el Botón-D + A y ¡a volar!

El Ojo Espía

Estando al frente del grupo, Krumm tiene la

habilidad de usar sus ojos para encontrar lugares secretos, y enemigos y escapar. Pulsa el Botón-D + A y Krumm se quite un ojo, que él y Oblina lanzarán en la dirección



del monstruo jefe. El ojo flota y curioseas por ahí. Con el Botón-D puedes hacerle recorrer pantallas para ver lo que hay a vecina. Cuando acabes la ojeada, pulsa A para recuperarlo.

Oblina es la más larga del grupo, ideal para trepar paredes de vértigo y otros obstáculos de altura. Pulsando el

Tormentosa

Botón-D + A, Ickis y Krumm se montan el uno sobre el otro y así Oblina llega a alturas increíbles. Como es de esperar, echará mano para que los otros dos lleguen también. Pulsando SALTO mientras Oblina trepa, rebota que da gusto.



Reforzadores y Premios

Los monstruos les encantan ciertos manjares, además son beneficiosos para su vitalidad. Ve obteniendo estos apetitosos regalos mientras persigues tu objetivo y mantendrás alta tu vitalidad.

Gusanos, Cucarachas y Moscas:

Puede que parezcan desagradables, pero estas pequeñas y viscosas criaturas están riquísimas. Pulsa ABAJO para zamparte una de ellas y súmale a tu vitalidad otro punto.



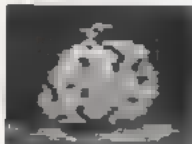
Corazones de manzana y latas de refresco:

Hinca el diente a estos super-riquísimos comestibles para aumentar tu vitalidad otro punto.

Tarro de pulgas: ¡Sí, pulgas! ¡Están diciendo cómeme! Un tarro de estas ricas pondrá tu vitalidad al máximo. (Krumm se pirra por el crujiente recipiente).



Bolsa de Basura Fresca: Aparte del suministro ilimitado de basura, con cada una de estas bolsas los monstruos podrán lanzar aproximadamente unos 10 proyectiles de gran potencia, de forma que se desharán aún más rápido de sus enemigos.



La Pantalla Mientras andas de aquí para allá verás que en la parte superior de la pantalla hay unas cuantas cosas:



Corazón. Indica tu grado de vitalidad, que disminuye cuando el monstruo jefe recibe un obstaculazo ■ un porrazo del enemigo. Si se agota tu vitalidad, ¡adiós al aprobado!

Monstruo Jefe e Intentonas. Muestra al jefe de turno, bajo tu control, y las intentonas que te quedan



para aprobar el examen **Basura.** Por cada bolsa de basura fresca que encuentres, recibes un suministro de Basura Súper, mejor para acabar con los enemigos por la vía rápida. Cuando ■ te acabe la Súper, el monstruo seguirá tirando basura 'normal', corriente y ordinaria.

Mammy Monstruos. Te dice cuántas veces puedes usar tu metesustos. Al acabarlo tendrás que conseguir más manuales para empollar.



Premio Elegido. En cada nivel Gromble elige un premio, pero no a dónde está. Mira bien por todas partes porque no podrás avanzar hasta que lo encuentres. Cuando llegue el gran momento, el premio aparecerá rodeado de un halo amarillo.



Pañales: Hacen invencibles a los afortunados monstruos que los consiguen. Los pañales son duraderos, pero la invulnerabilidad se agota. Atraviesa rápidamente las zonas peligrosas cuando consigas uno.

Marcador: Si tocas una de las flechas giratorias amarillas, te marcará el camino y quedará como señal de tu recorrido hasta el momento. Si fallas una intentona, volverás al último marcador tocado. También te encontrarás otras flechas no giratorias que te guiarán hacia tu objetivo.



Manual Monstruos: Con un ejemplar que consigas podrás hacer buen susto a humanos y demás enemigos. No dejes pasar ni uno, y si se le ocurren tendrás que olvidarte de tus habilidades mágicas y confiar en tu educación física.

One-Up: Cógelos para ganarte otra intentona por el último marcador tocado. Está claro que el Grumble no va a ser fácil, así que aprovéchalos al máximo!

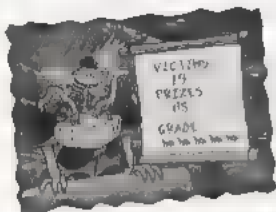


A los Monstruos siempre les han encantado los desperdicios (¿y quién no, viviendo en un vertedero?). Recoge lo más nauseabundo que encuentres en el recorrido para mejorar tu poder.

La Calificación de Gromble

Esta estará basada en la escala de calificaciones
Mandar de la Academia de Monstruos. Gromble ha
desarrollado un método infalible para determinar la
actuación de cada grupo de monstruos ■ el
■ El cálculo es tremendamente complejo y puede
mantenerse en las Oficinas de la Academia de
Monstruos.

La realidad es muy sencillo. Consigue todos los
monstruos elegidos, espanta a cada ■ de tus
enemigos, dale un susto de muerte a la víctima
derrotada y obtendrás una buena puntuación.



Los porcentajes de
la pantalla te
indican el número
de premios que has
recogido o los
enemigos
derrotados.

La Academia de Monstruos, una escuela
superior de categoría, recompensará tu
actuación adjudicándote ■ 1 a 5 puntos,
según la Escala de Cucarachas. La puntuación
más alta, claro está, es de 5 cucarachas.



Niveles y Enemigos

El Vertedero de la Ciudad

Cada sección de tu examen comenzará en el vertedero, fuera de la Academia. Aquí



también hay enemigos, y debes completar el nivel de desperdicios si quieres alcanzar el mundo de los humanos.

Algunos enemigos (cuervos y ratas) van a tratar de gorronear la misma comida que tú, mientras que otros protegen los valiosos desperdicios (perros

y gatos callejeros). Tendrás que esquivar neumáticos, plantas espinosas, agua de cloacas, comprimidores de basura. No falta ni el palo que hace pompas de jabón. ¡Puaag, jabón! ¡Ya que los monstruos odian la limpieza!

Por suerte, ■ el vertedero hay también cosas útiles, como muelles, toboganes, barras que trepar o deslizarse, palancas para abrir y cañerías que te llevarán quién sabe ■ donde. viejos ventiladores te impulsarán de ■ lado ■ con su corriente, así que necesitarás perfecta habilidad de vuelo para aprovechar la ayuda (orienta el monstruo al ventilador y ■ a corriente de encima).



La Pared de la Biblioteca

Tu premio
elegido aquí es
una zapatilla
roja y tus víctimas son los bibliotecarios
de la escuela. Entonces ¿qué haces en el gimnasio?

Está plagado de chavales
de agua, balones de
tenis y
de papel! ¡y tú creías
que los monstruos erais
vosotros! Derrótalos
¡espántalos si
agobiarte. Cuidado con
de baloncesto y voleibol que llegan desde
de la pantalla, y ladéate continuamente cuando
subas las escaleras.



- Las elásticas siempre divertidas, pero ten cuidado y mira dónde aterrizas.
- Los trampolines pueden trasladarse a otras posiciones, incluso puedes usarlos para hacer canasta contigo mismo.
- Cuidado con el vapor y mantente lejos de las duchas, ¡es por tu bien!
- Algunos váteres un medio rápido de transporte: simplemente pulsa ABAJO cuando te encuentres sobre uno de ellos.

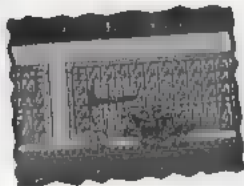
Una superado el gimnasio, tendrás que enfrentarte al reto en los vestíbulos de la escuela. Hay chavales corriendo por todas partes, y son especialmente rápidos cuando la campana. Cuélate en los tubos de ventilación y súbete a los casilleros para escabullirte.



LA JEFA Y LOS CORREOS

El próximo
premio
elegido es

una taza y tu víctima es la jefa ■ la oficina de correos. La encontrarás al fondo de la sección de recepción automática y no se deja intimidar fácilmente, esta mujer tiene callo.



¡Cuidado con ■
maquinaria! Esquiva
las sacas de correos
y los paquetes que
■ cayendo, las
máquinas de

clasificación automática y las recoge-
paquetes con sus poderosos brazos (aunque
igual te vienen bien para desplazarte!).
Aunque inofensivos en su mayoría, los

empleados de correos son rápidos con sus tablitos
sujetapapeles. ¡Qué no te den!

Tu basura puede llegar a tirar grandes cajas de
estantes y empujándolas a diferentes áreas para
servirte para alcanzar sitios altos. En los carriles
del correo quizás encuentres resortes y premios
escondidos, simplemente mantén los ojos abiertos
para esquivar la caída de posibles paquetes. Puedes
caminar por las cintas transportadoras sin tener
cuenta la dirección en la que ■ mueven, aunque
puedes cambiar si das con las palancas necesarias.
Abrir y cerrar los buzones de correos es pan comido
cuando le coges el tranquillo.

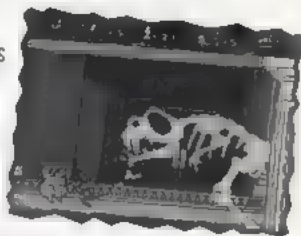
CONSEJO: La jefa no se deja intimidar fácilmente
puede que te cueste asustarla. ¿Por qué ■ prueba
con los interruptores de la pared?



1 Museo de Ciencias Naturales

... qu'on a prévu pour toi ici est un crâne de
... elegido aquí es ■ cráneo de dinosaurio
... y tu codiciada víctima es el valiente guarda
del museo.

... los dinosaurios
... la tierra ■
... ipero hoy la
... los monstruos!
... un lugar de
... con muchas
... museo' por



... trepar: pero ten cuidado ■ los
... los esqueletos y las secciones ■
... torruñarse bajo tus pies. Hay también un
... mecánico (Pteranodon) que lanza huevos y

otro que escupe cada vez que te aproximas ■
él. Los chavales de la escuela están aquí, en
una visita educativa, y parece que dominan
la situación. La pieza del cráneo del
dinosaurio es como una prueba de obstáculos
y las "plantas prehistóricas" te harán botar
hasta alturas de vértigo.

Los pozos ■ alquitrán poco profundos sólo
harán ■ vayas más despacio, ipero cuidado
con los más hondos!



El Centro Comercial

Aquí puedes encontrar todo tipo de cosas, con un poco de suerte hasta el premio elegido: una bandeja de usar y tirar. Tu víctima elegida es la Mamá Karateka.

Los chavales de la escuela han vuelto, ¡ahora van de compras! Han cambiado sus equipos de deporte por tanques teledirigidos y jeeps para perseguirte. Usa las fuentes y los árboles para elevarte. Cuidado con el vapor, los cactus punzantes y las cajas-sorpresa-lanza-tartas, sin olvidarte de la Mamá Karateka, tan hábil moviéndose como comprando.

La Casa del Tío Mamon

Ya estás preparado para desafiar el test final Gromble: la casa de Simón. El Caza-Monstruos premios elegidos serán tres fotos del trío de Monstruos (Ickis, Oblina y Krumm), y tu víctima Simón. Ya te has encontrado antes con este tipo espeluznante, porque ■ estado haciéndoos fotos para probar que existís. Pero eso sí que no lo vas a consentir: si los humanos llegaran a creer en los monstruos, ■ perder el miedo. Primero tenéis que bajar sus trampas y defensas supersecretas, especialmente diseñadas para atrapar monstruos como vosotros.



pero otros irán
lentamente rá

CONSEJO: El Caza-Monstruos sólo se asusta cuando ■ cambia de gafas ¡Prueba a apagar las luces, ■ ver qué pasa!



ASISTENCIA TÉCNICA/GARANT

Para recibir ayuda suplementaria, ponte en contacto con Technical Support (Asistencia Técnica), de lunes a viernes, entre las 8 de la mañana y las 6 de la tarde (hora media de Greenwich) en:

CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP

También puede ponerse en contacto ■■ nosotras llamando de forma gratuita a uno ■ los siguientes números:

Inglaterra	■ 371314
Alemania	0130 82 01 15
Francia	05 90 83 18
Italia	1678 71975
España	900 99 4433

Viacom New Media garantiza al comprador que el cartucho de juego que acompaña a este manual y el programa de software codificado almacenado en su interior funcionarán de acuerdo con las instrucciones detalladas en este manual únicamente cuando se utilice con el equipo requerido. Esta garantía tendrá validez durante un período de 90 días a partir de la fecha de adquisición. Si el programa resulta ser defectuoso dentro de los 90 días transcurridos desde su compra, será reemplazado sin cargo alguno. Envíe el cartucho de juego, en su embalaje, a CIC, Viacom New Media distribuidor autorizado junto con una prueba de compra fechada. El cambio del cartucho del juego, sin cargo alguno para

el comprador (excepto los gastos de devol. correo) es la única responsabilidad que asume. EXCEPTUANDO ESTA GARANTÍA LIMITADA, VIACOM NEW MEDIA NO SE HACE RESPONSABLE DE NINGUNA OTRA GARANTÍA VERBAL, ESCRITA, EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO EXCEPCIONES TODA GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMODIDAD, ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO CONCRETO Y LOS DERECHOS DE TERCEROS.

Viacom New Media no asume la responsabilidad por posibles daños fortuitos y/o accidentales o por el incumplimiento de cualquier garantía expresa o implícita, incluyendo daños a la propiedad, excepto en el extremo permitido por la ley, daños personales, aunque se hubiera avisado a Viacom New Media de la posibilidad de que dichos daños se pudieran producir. Debido a que las leyes españolas no contemplan la exclusión o limitación de daños fortuitos o accidentales, o limitaciones acerca de la duración de una garantía implícita, las limitaciones o exclusiones anteriores pueden no aplicarse en su caso. Esta garantía no será válida en el caso de que cualquiera de las disposiciones de esta garantía estén prohibidas por cualquier ley española cuyo cumplimiento no pueda omitirse. Esta garantía proporciona al consumidor unos derechos legales específicos.



Avvertenza a proposito dell'epilessia

Prima di utilizzare o ■ permettere ■ i vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi, ■ persone ■ sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita ■ conoscenza se esposte ■ particolari luci intermittenti o ■ luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la ■ ■ alcune immagini televisive ■ alcuni video giochi. Questo può accadere anche ■ la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non ■ da attacchi epilettici.

■ altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi ■ perdita di conoscenza) ■ esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

■ che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte ■ loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno ■ questi sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o ■ muscoli, perdita di conoscenza, ■ movimento, un qualsiasi movimento involontario ■ convulsione, durante l'utilizzo ■ un video gioco, interrompetene l'uso ■ e consultate il vostro medico.

■ dura ■ l'utilizzo

■ state in piedi davanti allo schermo ■ distanza ravvicinata. Sedetevi ad ■ certa distanza dallo schermo televisivo, ■ quanto lo permette la lunghezza del cavo.

■ forilmente utilizzate i giochi ■ uno schermo televisivo piccolo.

■ di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.

■ fatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.

■ te per almeno 10 o 15 minuti ogni ■ durante l'utilizzo ■ un video gioco.



Io sono il Gromble...



ma puoi chiamarmi "Sua
Gromblenezza,
Serenissima". Secondo la
tua pagella all'Accademia dei
Mostri finora, sei un
disgustoso mucchio di
immondizia piena di vermi -
e quindi sono fiero di te. MA
adesso dovrai superare gli
Esami Trimestrali, se vuoi considerarti un vero
mostro!

Ichis! Oblina! Krumm! Voi tre lavorerete in squadra
per questi esami. Starete insieme in ogni momento
e avrete un solo voto schifoso per la vostra
paurosa prova.

Per ogni fase dell'esame,
vi assegnerò il compito di
trovare nella Città un
delizioso bocconcino di
rifiuti e un ignara
Vittima umana da spaventare. I
vostri compiti diventeranno sempre più terribili
e per ottenere il voto di promozione, alla fine
dovrete spaventare perfino il sorprendente
impavido Cacciatore di Mostri!

Ricordate bene, apprendisti del terrore, che
dovrete raccogliere solo i rifiuti più raffinati
ripassarvi le pose più mozzafiato, se volete essere
all'altezza del vostro più spaventoso
comportamento. Mi aspetto il massimo da voi
dalle vostre abilità mostruose. Ci sono dogani
Noo? Allora fuori di qui e andate ad
impietrire qualcuno!

TRATTAMENTO DELLA CARTUCCIA

La cartuccia Sega Mega Drive è
destinata esclusivamente all'uso
con il Sega Mega Drive System.

Non piegare, schiacciare o
immergere in liquidi.

Evitare l'esposizione alla luce diretta del
sole o vicino a termosifoni e
altre fonti di calore.

Evitare di effettuare delle
pulizie occasionali nel corso di
funzionamenti prolungate per
evitare di far riposare la
cartuccia Sega.

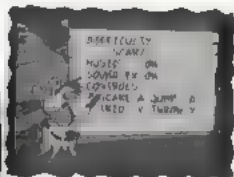


ALLESTIMENTO

1. Allestisci il tuo Mega Drive System come descritto nelle
istruzioni del manuale.
2. Collega il Controllo 1 per 1 giocatore.
3. Accertati che l'interruttore sia SPENTO. Quindi inserisci la
cartuccia Aaahh!!! Real Monsters nel Mega Drive.
4. Porta l'interruttore su ACCESO. Dopo qualche istante, apparirà
la videata di testa Aaahh!!! Real Monsters. Quando appare la
videata titolo, premere il Controllo Direzionale per selezionare START
(AVVIO) oppure OPTIONS (OPZIONI).
5. Se la videata di testa non appare, SPEGNI l'apparecchio.
Accertati che il sistema sia stato allestito correttamente e che la
cartuccia sia stata inserita bene. Poi ACCENDI il nuovo.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione.
Fotogrammi fermi e immagini possono causare danni
permanentemente al cinescopio e lasciare tracce di fosforo al
CRT. Evitare l'uso ripetuto e prolungato di video giochi sui
televisori a proiezione a largo schermo.

Opzioni



Pulsa ARRIBA ó ABAJO en el Botón DireccionalPremi il Direzionale SU o GIU' per puntare il Gromble su ciascuna opzione. Premi il Direzionale a SINISTRA ■ ■ DESTRA per scorrere tra le scelte.

Difficoltà: SPAVENTO è la più facile e tiene all'erta i mostri novellini.

NIGHTMARE (INCUBO) è la più difficile ■ ti tieni sveglio tutta la notte!

Music (Musica): Questa serve ad ACCENDERE o SPEGNERE la musica ossessiva. Se la tieni accesa sentirai perfino la tua preferita, la "Canzone dell'Ascensore", roba da infarto!

SFX (Effetti Sonori): Serve ad ACCENDERE o SPEGNERE effetti sonori spaventosi.

Controller (Controllo): Serve a cambiare i bottoni di controllo. Noi ti abbiamo preparato alcune nice combinazioni di bottoni - vedi ■ po' qual'è meglio per te.

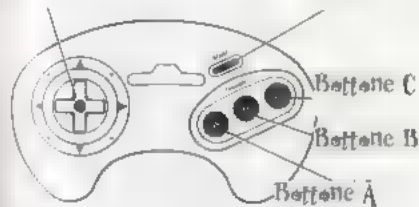


Per tornare alla videata titolo, premi START (AVV.)

Controlli di Gioco

Controllo Direzionale
(D-Pad)

Bottone Start



Bottone C

Bottone B

Bottone A

Controllo GIU' e Bottone A: Passano da Ickis, ■
allina a Krumm, stabilendo chi dei tre mostri
è il gruppo. Gli altri due ti seguiranno. I tre
possono scambiarsi solo quando sono tutti ■
terreno piano.

Controllo Direzionale: Controlla la
direzione verso cui ti muovi, salti ■ tiri
rifiuti. Premi GIU' per abbassarti e guardare
sotto di te. Premi SU o GIU' per sgattaiolare
su e giù per le scale.

Bottone Start: Serve a fare una pausa se le
cose si fanno troppo terrificanti. Premilo di
■ ■ sei pronto ■ proseguire.

Bottone Start: Premendolo, fai scorrere le
videate della storia ■ del punteggio.

Assegnazioni predefinite dei bottoni
(vedi a OPZIONI).



Bottone A: SCARE! (SPAVENTO) Adesso urla! Usa lo spavento speciale di ciascun mostro al momento giusto per far fuggire gli umani. Dal momento che stai imparando questa paurosa tecnica, dovrai consultare il Manuale del Mostro ogni volta che esegui ■■ spavento. ■■ stai attento! Questi sono limitati, per cui usali saggiamente ■ trova altri Manuali del Mostro lungo la strada.

Bottone B: THROW TRASH (TIRA RIFIUTI). Tutti i bravi mostri portano una riserva illimitata di rifiuti da tirare ai nemici. Se un nemico viene imbrattato a sufficienza, di solito scappa. Tu puoi tirare mentre salti, mentre ti abbassi, ■ anche quando stai appeso alle sbarre. Ma non puoi tirare mentre ti arrampichi sulle scale perché ■■ ■ salutare, neanche per i mostri.

Bottone C: JUMP (SALTA). Ickis è quello che più lontano. Krumm non salta molto in alto. ■ questo gli permette di saltare alcuni oggetti evitando di urtare le cose che stanno sopra di lui. Oblina può saltare in alto quanto Ickis e potrà ■ alta, può arrivare ■ cogliere cose che stanno più alto.

Direzionale SU ■ Bottone A: TRIPLE MONSTER MOSSE (MOSSE TRIPLE). Ognuno dei tre mostri può eseguire una sua particolare mossa servendosi degli altri. Impara bene queste mosse - il gioco di squadra è spaventosamente importante ■ il tuo gruppo dovrà usare le Mosse Triple per trovare rifiuti importanti ■ superare certi ostacoli. Per poter eseguire una Mossa Tripla, i tre mostri devono stare uno vicino all'altro. Per maggiori informazioni, vedi a pagina 81.



Mosse Triple



Ickis è il mostro più piccolo e agile. Quando lui guida il gruppo, può far saltare il terzetto davvero lontano su verso pericolose scarpate e voragini altrimenti superabili. Posiziona Ickis sul bordo di roccia, premi il Direzionale SU + Bottone A e guarda come volano questi mostri!

occhio Krumm Sinistro

Dopo selezionato, **Krumm** può usare i suoi occhi per cercare stanze nascoste, nemici ■ premi. Premi il Direzionale SU+Bottone A per mettere a guardare uno degli occhi di Krumm, che poi **Oblina** colpiranno nella direzione verso cui è



rivolto Krumm. L'occhio fluttuerà ■ rimarrà sospeso in aria. Tu puoi usare il Direzionale per scorrere tra le videate per vedere che cosa c'è più avanti. Quando hai finito, premi il Bottone A per recuperare l'occhio.

Oblina è più alta degli altri due mostri, e può aiutare il terzetto a scalare ripidi costoni o altri

Torre di Terrore

ostacoli alti. Premi il Direzionale SU+Bottone A per far mettere Ickis ■ Krumm uno sopra l'altro e aiutare così Oblina ad arrivare più in alto. Naturalmente, lei poi aiuta gli altri a salire dietro di lei. Per farla balzare particolarmente in alto, premi SALTA mentre Oblina sale.que da gusto.



Visualizzazioni

Mentre te
■ vai
per i tuoi mostruosi
affari, noterai queste
visualizzazioni in alto sullo
strillo...cioè, volevo dire schermo.



Cuore Indica la salute che ti
rimane. La salute deperisce
quando il mostro guida viene
colpito da ■ nemico o urta un
ostacolo. Quando esaurisci tutta la salute,
perdi la possibilità di ottenere il voto di
promozione. Stai attento!

Mostro Guida e Tentativi Indica quale dei
mostri stai controllando e
quanti tentativi ti
rimangono per passare gli
esami.



Rifiuti Ogni volta che trovi
sacco di rifiuti nuovo, ottieni
■ riserva limitata di rifiuti.
Rifiuti da tirare ai nemici.
Tripli Rifiuti ti aiutano ad eliminare più
rapidamente i nemici. Quando esaurisci i Triple
Rifiuti, il mostro tira solo rifiuti normali.

Manuale del Mostro Indica quante
volte puoi usare lo spavento. Se lo
esaurisci, dovrai trovare altri

Manuali del Mostro da studiare!

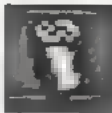


Assegnato Per ogni livello
Grumble assegna ■ premio da trovare.
Cerca dappertutto, perché non potrai
proseguire finché non trovi il premio indicato.
Quando lo trovi, il premio viene evidenziato da
cornice gialla.

Premi e Potenzizzatori

...ti i mostri adorano mangiare certe leccornie, che propiziano la salute in vari modi. Raccogli questi concini mentre esegui i tuoi compiti, per restare in ottima salute.

Larve, Scarafaggi e Mosche: Possono anche sembrare nemici, ma queste cosette viscide sono proprio deliziose. Premi GIU' per masticarne una e ripristinare di ■ punto la tua salute.



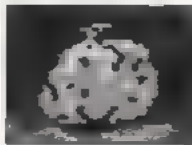
Torsoli di Mela e Barattoli di

Coca: Affonda le zanne in uno di questi manicaretti assolutamente atroci ■ ripristina di un punto la tua salute.

Vasetto di Pulci: Un po' di pulci, grazie! Niente va giù bene come queste! Un vasetto di queste creaturine riporta la tua salute al massimo. (A Krumm piace di più il vasetto scricchioloso.)




Sacco di Rifiuti Freschi: Anche se i mostri dispongono di una riserva illimitata di rifiuti, quando trovano uno di questi sono in grado di tirare un numero limitato (di solito 10 pezzi) di proiettili particolarmente potenti che eliminano più rapidamente i nemici.





Pannolino: I mostri fortunati diventano invincibili quando raccolgono uno di questi. Ma al contrario del pannolino che ci sarà sempre, l'invincibilità non dura molto. Quando ne prendi uno, cerca di attraversare alla svelta le zone pericolose.

Segnalatore di Completamento: Se tocchi  delle frecce gialle ruotanti, questa punta la strada e segnala il passaggio attraverso il livello. Se fallisci un tentativo, ritorni all'ultimo segnalatore che hai toccato. Inoltre, troverai anche altre frecce che non ruotano ma che ti aiutano a trovare la strada verso il tuo obiettivo.



Manuale del Mostro: Quando raccogli uno di questi, ti permette di evitare uno spavento speciale per impaurirti gli umani e altri nemici. Raccogli ogni volta che puoi - ■ rimani senza, dovrai contare solo sulle tue abilità fisiche anziché quelle mostruose.

One-Up (Uno in Più): Acchiappane uno per ottenere un'ulteriore possibilità di fare un altro tentativo dopo l'ultimo Segnalatore che hai toccato. Sai bene che non è facile passare l'esame del Gromble, per cui prendi questi quando puoi!

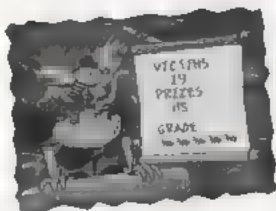


I mostri hanno sempre adorato la robaccia (e chi lo farebbe, vivendo in una discarica?). Quindi raccogli ogni scarto particolarmente schifoso lungo la strada per migliorare il tuo voto.

I Voti del Gromble

Il tuo voto si basa sulla scala di votazione standard dell'Accademia dei Mostri. Il Gromble ha studiato un metodo infallibile per stabilire la migliore prestazione di ciascun gruppo di mostri negli esami. I calcoli sono paurosamente complessi e possono essere visionati negli uffici dell'Accademia dei Mostri

In realtà è tutto molto semplice. Per ottenere una buona votazione, devi raccogliere tutti i premi assegnati, impaurire tutti i nemici e spaventare la Vittima assegnata.



Le percentuali sullo schermo indicano quanti premi hai raccolto o nemici che hai sconfitto.

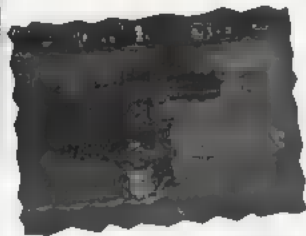
L'Accademia dei Mostri, la migliore istituzione dell'istruzione superiore, premierà la tua prestazione con un voto della Scala Scarafaggio a 5 punti. Naturalmente, 5 scarafaggi sono il voto più alto.



Livelli e Nemici

In Discarica

Ogni fase dell'esame inizia nella discarica fuori dell'Accademia. Anche qui ci sono dei nemici, ma tu devi completare questo livello per arrivare al mondo degli umani.



Alcuni dei nemici
rubacchiando gli
stessi cibi come fai tu
(corvi ■ ratti), mentre altri proteggono rifiuti
preziosi (cani e gatti da vicolo). Dappertutto

si trovano poi copertoni che cadono, piante
liquami che spandono ■ macchine compattatrici di
rifiuti, tutta roba da evitare.

C'è perfino un vecchio anatroccolo di gomma che
spara bolle di sapone - Aaahh!!! Lo sai che i
odiano la pulizia!

Per fortuna nella discarica ci sono parecchie cose
che ti aiutano, ■ molle, scivoli, barre da
aggrapparsi o per scivolare, leve per forzare porte
tubi per farti portare chissà dove. Vecchi
ventilatori ti fanno volare in giro, per cui dovrai
perfezionare le tue tecniche di volo per utilizzarli
■ tuo vantaggio (cerca di indirizzare il mostro
sul ventilatore stesso, anziché sulla zona
sopra il ventilatore).



Scuola Umana

Il tuo premio
assegnato qui
è una scarpetta
tennis rossa, e le tue vittime sono i bibliotecari
della scuola, ■ chissà com'è, sei finito nella
palestra!

Qui ci ■■ ragazzini con
palloni pieni d'acqua, palloni
da pallacanestro, palle da
volley ■ aeroplanini di carta
che impazzano dappertutto - ■
Tu pensavi di essere TU il
pallacanestro! Battili con i tuoi
palloni, oppure falli fuggire impauriti ■ minacciano
di soverchiarti. Stai attento ai palloni da
pallacanestro e da palla a volo che piovono da fuori
lo schermo, e continua a muoverti da una parte
all'altra quando ti arrampichi sulle scale.



- Le pedane elastiche sono sempre divertenti, ma sta attento a dove vai ■ cadere.
 - I trampolini possono essere spinti in diversi punti, e puoi perfino usarli per lanciarti in un canestro - per i due punti, ovviamente!
 - Stai attento al vapore e stai lontano dalle docce, per l'amor di Krumm!
 - Alcuni gabinetti sono mezzi di trasporto rapido, basta tirare GIÙ quando ci sei sopra.
- Superate entrambe le palestre, dovrai affrontare i corridoi della scuola. Qui i ragazzini corrono dappertutto ■ sono particolarmente veloci quando squilla la campanella. Rifugiati nelle prese d'aria ■ salta sugli armadietti per toglierti dai piedi.



27.11.1981

Il premio
assegnato
successivo ■

una tazza da caffè ■ la tua vittima ■ la
capufficio delle poste. Quest'ultima si trova
all'interno della zona automatizzata di
ricevimento pacchi, ■ ha già visto di tutto,
per cui è piuttosto difficile da spaventare.



Stai attento ai
macchinari! Evita i
pesanti sacchi postali
■ i pacchi che
cadono, le
selezionatrici
meccaniche ■ i bracci porta-pacchi (anche se
questi possono offrirti un passaggio
gratuito!)

I postini sono rapidi ■ i loro fermacarte, ma
lo più sono indifesi. Non farti colpire!

Alle volte puoi far cadere grosse scatole tirando
rifiuti e puoi spingerle in altre parti per aiutarli
■ raggiungere i punti più alti. I carrelli della
posta possono contenere molle nascoste o premi,
stai comunque attento ai pacchi che cadono. Tu puoi
camminare sui nastri trasportatori ■ curarli
della direzione in cui vanno, ma puoi anche trovarli
■ leve per invertirne la direzione ■ tuo
vantaggio. Aprire e chiudere le cassette postali
diventa semplice una volta che hai preso il ritmo.

SUGGERIMENTO: La capufficio ha già visto di tutto,
per cui è difficile da spaventare. Prova con gli
interruttori sul muro.



Il Museo di Storia Naturale

il tuo premio assegnato ■ un cranio di dinosauro d'oro e la vittima designata ■ il coraggioso guardiano del museo.

Il dinosauro avranno anche dominato la terra una volta, ■ adesso comandano i mostri! Il museo è un posto divertente, con tanti ormi esemplari su cui arrampicarsi - ma stai



attento agli scheletri con le spine o a quelli che possono cedere sotto il tuo peso. Qui c'è anche un dinosauro meccanico (Pteranodonte) che sgancia uova ■ un altro dinosauro che sputa ogni

volta che ti avvicini. I ragazzini della scuola sono di nuovo presenti, questa volta in gita scolastica, ■ sembrano aver preso d'assalto il posto. La mostra dei crani di dinosauro costituisce un oltraggioso percorso ad ostacoli ■ le "Piante dell'Era dei Dinosauri" possono farti saltare ad altezze paurose.

Le fosse di pece basse ti fanno solo rallentare, ma sta attento ■ quelle profonde



Il Corso

Nel Corso puoi trovare ogni sorta di ■ - ■ speriamo che trovi il tuo premio assegnato, cioè ■ scatola per pasto cinese da asporto. Qui la vittima designata ■ la Mamma Karatè.

Anche gli scolaretti ■ presenti, ma stavolta vanno a fare la spesa! Essi hanno scambiato i loro attrezzi sportivi con carri armati ■ camionette radiocomandate che ti inseguono. Usa le fontane ■ gli alberi per portarti più in alto, ■ dovrai muoverti in continuazione o rischi di cadere tra le palme. Stai attento al vapore, ai cactus spinosi, ai misirizzi che tirano torte e soprattutto alla Mamma Karatè - questa si muove più svelta di come fa la spesa.

La Casa del Cacciatore di Mostri

Adesso sei pronto per la prova finale dell'esame ■ casa di Simon il Cacciatore di Mostri. I premi assegnati qui sono tre foto del terzetto di mostri (Ickis, Oblina ■ Krumm) e la tua vittima ■ Simon. ■ hai già visto questo tipo spaventoso - ti ha scattato una foto per provare che esisti. Ma tu non puoi accettare queste cose - se gli umani cominciano a credere ai mostri, non riuscirai più ■ spaventarli.

Per prima cosa devi superare tutte le sue trappole e difese super segrete studiate per catturare mostri come te!



Il trucco UFO è una delle prime creazioni del Cacciatore. Questi svolazzano in giro alla ricerca

dei mostri. Se ne vedono uno, gli vanno addosso attaccandolo o sganciando una rete anti-mostro. Se vieni preso nella rete, dovrai usare uno spavento per liberarti - ma non preoccuparti, perché con questo non devi consumare nessun Manuale del Mostro.

I Battitori Anti Mostro assomigliano ad aspirapolvere, e a dir la verità una volta lo erano davvero. Adesso sono dei congegni controllati dal computer per fiutare e catturare i mostri. Alcuni di questi Battitori sono di pattuglia e ti ignorano, ma altri sono dedicati a scoprire e ad attaccare i mostri. Se sei rapido, li puoi evitare, ma se ti inseguono, li puoi battere solo distruggendone il centro di controllo lampeggiante che hanno in testa.



Nel primo livello della casa del Cacciatore, devi trovare la foto di Ickis prima di poter uscire. Nel secondo livello, devi trovare e sconfiggere Simon.

SUGGERIMENTO: Il Cacciatore lo puoi spaventare solo quando non porta gli occhiali - prova a spegnere la luce e vedi che succede!



ASSISTENZA/GARANZIA

Per ulteriore assistenza, contattare l'Assistenza Tecnica dal Lunedì al Venerdì dalle ore 8:00 alle 18:00, ora di Greenwich presso:

CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP

Alternativamente, chiamaci ad uno dei seguenti numeri verdi.

Inghilterra	0800 371314
Germania	0130 82 01 15
Francia	05 90 83 18
Italia	1678 71975
Spagna	900 93 4433

La garanzia Viacom New Media copre l'acquirente per un periodo di 90 giorni, e comunque per un periodo non inferiore a quello stabilito dalla legge italiana per questo tipo di beni, dalla data di acquisto e limitatamente alla cartuccia del gioco fornita con questo manuale ed al programma di software in esso contenuta, solo a condizione che sia stata utilizzata in modo corretto, seguendo le istruzioni di questo manuale e con l'attrezzatura

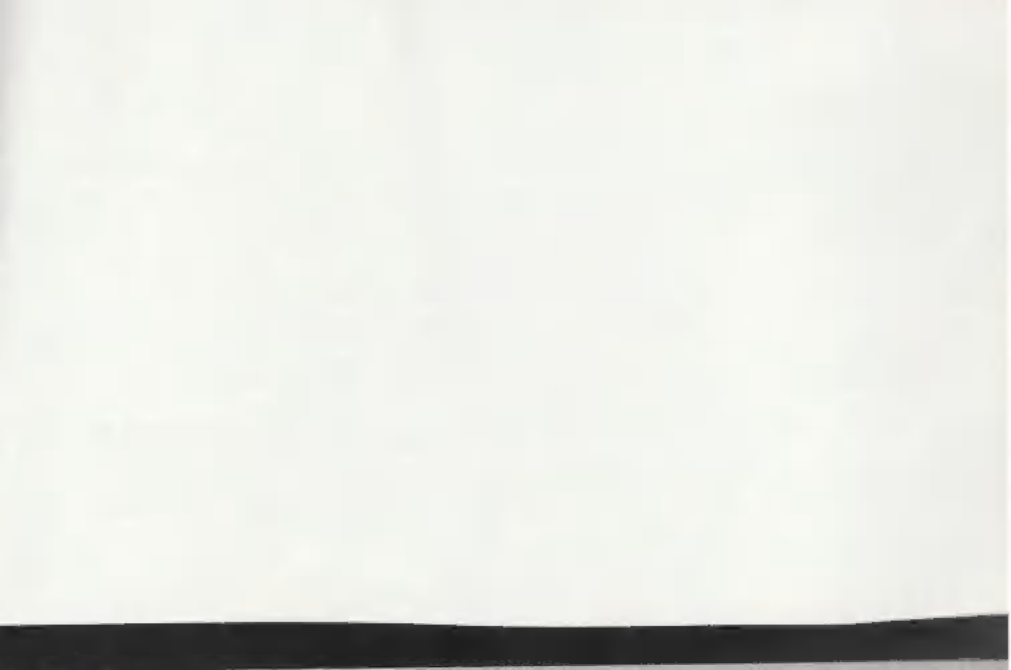
specificata. Basta inviare alla CIC la cartuccia del gioco unitamente alla confezione, VIACOM NEW MEDIA rivenditore autorizzato insieme allo scontrino di acquisto. Non vi sarà altro rimborso, a parte la sostituzione della cartuccia che sarà fatto gratuitamente con l'esclusione delle spese di spedizione.

FATTA ECCEZIONE PER LA GARANZIA LIMITATA SUDETTA, LA VIACOM NEW MEDIA DISCONOSCE QUALUNQUE ALTRA GARANZIA, VERBALE O SCRITTA, ESPLICITA O IMPLICITA, IVI COMPRESA, SENZA ALCUNA LIMITAZIONE, QUALSIVOGLIA GARANZIA SULLA COMMERCIALIZZABILITÀ, SULLA IDONEITÀ PER SCOPI PARTICOLARI E SULLA NON INTERFERENZA DEI DIRITTI VERSO TERZI.

Viacom new media non è responsabile per i danni incidentali e/o conseguenti all'inadempimento di tutte le garanzie, esplicite o implicite, incluse i danni ai beni e, nei limiti di legge, per i danni a persone fisiche anche se VIACOM NEW MEDIA è stata informata di questa possibilità.

Per quanto riguarda la legge italiana, ove non prevede l'esclusione o la limitazione di danni incidentali o conseguenti o limitazioni su quanto possa durare una garanzia implicita, in alcuni casi le limitazioni o le esclusioni sopra indicate possono essere inapplicabili.





ONLY FOR USE WITH PAL AND FRENCH SECAM MEGADRIVE™ SYSTEMS

Model No. 872-2660-36

SEGA and MEGADRIVE™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

© 1995 Viacom International Inc. All Rights Reserved.

SEGA, the SEGA logo, SEGA MEGADRIVE and all related logos, names, and characters are trademarks of Viacom International Inc.

SEGA, the SEGA logo, SEGA MEGADRIVE and all related logos, names, and characters are trademarks of Viacom International Inc.

SEGA, the SEGA logo, SEGA MEGADRIVE and all related logos, names, and characters are trademarks of Viacom International Inc.

Patents: U.S. #s 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe # 80244;

Canada #s 1,163,371/1,082,351; Hong Kong #88-4302;

Germany # 1,809,848; Singapore # 180-280; U.K. # 1,535,999;

France #1,414,029; Japan # 1,632,396.